PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE





OD SADA NA 108 STRANA + MEGA POSTER

SLY COOPER
NAJBOLJA PLATFORMA GODINE?

HITMAN 2
TIHI UBICA I NA PS 2

NFS: HOT PURSUIT 2
ŠESTI DEO NFS SERIJALA

Nagradna igra:



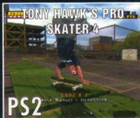
Stjuart Litl 2 DVD



broj 28 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN









ISSN 1450-8400



www.bonus.co.yu

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE





















Dragon Ball Z
Doom
Advance Wars demo
Army man
F-14
Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
stuart little
Power rangers
Harry Potter
GT Advance
Spiderman
F-Zero - Maximum Velocity
Mario cart
Super Mario Advance II
Britney`s Dance
Wario Land 4
Advance Wars
Castelvania
Castelvania 2 harmony
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Pacman Collect
Namco Museum
Columns Crown
Star Wars 2
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders



GB color

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season





















I JOŠ MNOGO TOGA

BeoSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta **www.beosoft.co.yu**



Broj 28 • Godina III

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:
PCW Studio, 063/226-202

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić,
Zoran Grujić, Miloš Marković,
Strahinja Brajović, Filip Jovanović,
Aleksandar Segedi-Aca

Štampa:
Efekt I, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 53

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 20. decembra 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400

Zamalo. Da smo imali samo još malo vremena... i imali bi opis Grand Theft Auto 3: Vice City u ovom broju! Ali dobro o njoj ćemo više u idućem broju. Sada moramo da kažemo par reči povodom poskupljenja časopisa. Usled situacije na tržištu koja izdavača stavlja u nepovoljan položaj, usluge distributivne mreže, poreza i ostalih troškova, da bi smo nastavili sa kontinualnim radom bilo podizanje cene. Ali smo gledali da to prema vama čitaocima iskompenzujemo dodatkom 8 strana i MEGA postera.

Sećate se da smo u prošlom broju pomenuli da ćemo u ovom mesecu imati mnogo hitova. E pa sada se možete uveriti u istinitost te tvrdnje. Stigli su Sly Cooper, Hitman dvojka, NFS Hot Pursuit 2, TimeSplitters 2, ceo NBA paket, NHL 2003. Pro Evo dvojka, Tony Hawk četvorka, Blinx kao ekskluziva sa Xboxa i Pikmin sa GameCube-a. Prosto neverovatno koliko dobrih igara u jednom broju. Što se tiče NBA tria, kolega Simić iz sportskog odeljenja je napravio opis svake igre pojedinačno i napravio međusobno poređenje. Pročitajte koja je najbolja NBA igra ove sezone.

Zato što se platformi tiče nema dileme - Sly Cooper definitivno vodi na listi najboljih platformi godine. A titula Mr. Šarm mu je zagarantovana.

Za retro opis odabrali smo igru koja se često pominje kao najbolja igra svih vremena za PlayStation - Metal Gear Solid. Zato smo odvojili do sada najveću količinu prostora za jedan retro opis.

Posle izleta na teritoriju PS dvojke u ovom broju ponovo imamo rešenje za PS keca. Vaši glasovi su odlučili da to bude Driver 2.

Uveli smo i pravu, malu hotlajn rubriku u kojoj Maestro Aca direktno odgovara na vaša pitanja. Pored toga tu je i njegov standardni tekst.

A sad nam tek nećete verovati. Za idući broj najavljujemo još više hitova nego za ovaj! Živi bili pa videli.


Mihailo Tešić


Strahinja Brajović


Miljan Lakić


Miloš Marković


Jovana Erčić


Uroš Tomić

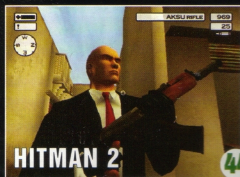

Igor Simić


Miroslav Đorđević


Danilo Jokić

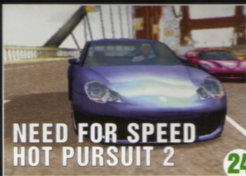

Valentin Šalja

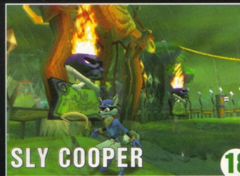














RUBRIKE

Sony Playstation

PlayStation 2

Game Boy Advance

GameCube

Xbox

INDEX OGLAŠIVAČA

bonus sms



Šaljite nam poruke na tel:
063/ 333 123

Imam jednu primedbu: ako igrate igre na XBOX-u onda i napisite da su za njega! To se direktno odnosi na broj 25 i "SLAM TENNIS".

BONUS
Ne znam zbog cega mislis da je autor igrao igru na Xboxu? A i da jeste kakva je razlika? Igra postoji u varijanti za sve konzole kao sto je to vec postalo pravilo. A uglavnom su razlike u verzijama nebitne.

Pozdrav REDAKCIJI!
Imam jedan predlog za vas. Mogli bi ste da uvedete rubriku POMAGAJTE DRUGOVI, ali da mi saljemo nase probleme preko SMS.
Pera iz Zemuna.

Cao BONUSOVCI!
Imam neke poruke za vas iz redakcije:
za Miljana: DESTINY IS IN YOUR HANDS!
za Jovanu: LJUBIM TE SLATKA!
za Urosa: MUNJO VRATI SE!
i Acu: HVALA TI!
RENE

BONUS
;)

---

1. Koje je godine napravljen SONY PlayStation 1?
2. 'Ces bre da mi reknes kad izlazi Silent Hill3?
3. Objavi resenje za Silent 2 ili mozda MGS2!
DJ EJECT

BONUS
1. 1995.
2. Pa malo si pozurio sa tim pitanjem. Tek iduce godine.
3. Trenutno je Driver 2 bio daleko ispred svih drugih zahteva za resenje. Ima vremena, obe igre ce doci na red.

Imam vrlo vazno pitanje:
U BONUSU br.1 SAM VIDEO NESTO O FF8. DA LI JE TO RESENJE ILI SAMO OPIS? PLEASE odgovorite jer kupujem prva tri broja!
Dubravac Igor "MODRICA"

BONUS
U prvom broju si mogao da procitas opis igre FF8 od autora Urosa Tomica.

GBA na tv

Pozdrav celoj redakciji bonusa,
redizajn je stvarno super a pogotovo ono sa SMS porukama. Pitanja su:
Posedujem GBA konzolu i hteo bih da znam da li postoji dodatak koji se ne mora prikačiti na GAME CUBE a pritom se GBA moze igrati preko televizora.

S. iz Novog Sada

bonus
Dodatak postoji ali ga kod nas još uvek nema jer ga ne proizvodi Nintendo.

A cena?

Pozdrav najboljoj redakciji, prvi put vam pišem i imam samo jedno pitanje, a to je u stvari vaše pitanje iz ankete: zašto podići cenu, bez obzira na dodatne stranice i poster, 200 dinara za časopis je puno. Štampa je kvalitetna i sve je OK, ali zar već ne zarađujete dovoljno?

Vlada iz Beograda

bonus
Dragi Vlado, kad si već postavio takvo pitanje, odgovorićemo ti kakve su zapravo prilike na tržištu. Situacija je sledeća, štampanje časopisa, da bi čitaocima prikazali što realniju sliku o najnovijim igrama i konzolama, tehnici i dodacima, mora biti na veoma kvalitetnom papiru, naravno u koloru, a to je jako skupo, skoro pola od te prodajne cene. Mi kao izdavači časopisa, zatim smo obavezni da se uključimo u veliku distributivnu mrežu štampe, da bi časopis stigao do čitalaca, i naravno, moramo platiti državi porez. Ovaj drugi deo priče košta skoro drugu polovinu prodajne cene. Zatim, tu su autorski honorari, troškovi redakcije itd itd. Sa starom cenom ne bismo mogli da podnesemo sve navedene troškove, pa smo prinuđeni da je podignemo na 200 dinara.

Bonus 4um

**Stvarno sam oduševljena brojem 27. Mogu da ga hvalim i da ga hvalim dok mi se ne osuše usta!
Evo odgovora na pitanje iz 27-ice (a šta kažeš tek na novu reč urednika?) - bolja je od bilo koje druge reči urednika!
Sad napokon znam kako izgledate svi vi samo jos fale Majstor Aca i Kermit i još neki kojih ne mogu da se setim. U ovom broju (27) mi se najviše svidela rubrika Majstor Aca jer je objasnio sve što ima da se objasni o mod čipovima! Hvala ti mnogo! Sad napokon znam šta je dobro a šta nije i čemu uopšte čipovi služe. Za predlog da se bonus poveća (da ima više strana) podržavam, ali pod uslovom da vratite strip i rubriku pomagajte drugovi!
E, sad imam primedbi na sajt. Rekli ste da su se vaši momci pobrinuli za forum i da sad mozemo da idemo na sajt i da razmenjujemo misljenja. Čim sam to procitala otišla sam na internet i ovog puta je tu bio broj 27. Tu je bila i oznaka "forum" i ja sam kliknula na tu oznaku i ništa. Bila sam isto na vašem sajtu i pre nego što sam počela da pišem ovo pismo i ništa. Stoga imam jedno pitanje:
Da li će forum uskoro proraditi?
Imate svu moju podršku i samo tako nastavite!
Vaša verna čitateljka i veliki fan:**

Dubljević Anđela iz Pančeva

bonus
"Deco, evo vam za sladoled ali da idete kroz varoš i da vičete RADI BONUSOV FORUM, RADI BONUSOV FORUM. Ajde sad brišite."
Jel može tako?

Poster...

**Sada cu da vas malo kritikujem i da Vam postavim par pitanja.
1. Zašto ste ukinuli rubriku pomagajte drugovi?
2. Stavite ikonice na koliko DVD ili CD staju igre koje nam opisujete.
3.Mega poster MOZEEEEEE.**

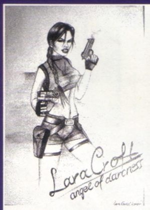
OPAVLOVSKI@YAHOO.COM

bonus
1. Rubrika Pomagajte drugovi nije ukinuta već je samo privremeno na ledu. Vratićemo je već od idućeg broja kad budemo imali dovoljno materijala da je napravimo baš onakvu kakva je zamišljena da bude.
2. Stavili smo podatke na kom se mediju igra nalazi jer nam je to mnogo čitalaca tražilo.

Autori objavljenih radova, kao nagradu dobiće besplatan primerak časopisa Bonus.

Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu





Igor Guskić, Kotor



Marković Veljko



Zdravković Lazar, Resnik

PISMO MESECA

DJAVOLI PONOVO PLAČU

Pišem vam prvi put, mada vas čitam od prvog broja (preskočio sam samo dva broja, iz samo jednog razloga - nisu došla u Banja Luku (zbog toga sam veoma ljut - očekujte bombaša samoubicu), a ako vas zanimaju koji su to brojevi, to su br.6 i br.18 (da,to je onaj sa mojom omiljenom igrom na naslovnoj strani-Devil May Cry). Odustaću od bombaša ukoliko u sljedećem broju objavite nesto o DMC2, jer i ptice na grani znaju da je izlazak nastavka veoma blizu. Da ne gnjavim više, prelazim na ono konkretno - imam nekoliko prijedloga i pitanja:

1. Mogli biste uvesti top listu 25 igara, koju bi čitaoci sami kreirali (vi u broj ubacite kupon, na koji bi čitaoci upisali pet omiljenih igara i platformu za koju su napravljene - nešto kao što je nekad bilo u Svetu Kompjutera). Pored tih 25 igara, mogli biste i ubaciti i dodatnih 25 "ispod crte". Top lista bi se nastavljala iz mjeseca u mjesec, glasovi bi se zbrajali i jednom godišnje bi se određivao pobjednik.
2. Ne bi bilo loše kada biste u opisu igre ubacili sliku sa omota igre i nabrojali sve platforme za koje je igra izašla.
3. Da li mogu očekivati u sljedećem broju opise igara: Lord of the Rings: The Two Towers (igra je bar po meni, jedna od najboljih igara do sad), GTA:Vice City, Ratchet and Clank i Sly Cooper and the Thievious Raccoonus?
4. Šta kažete na rubriku "internet", gdje biste u svakom broju opisali nekoliko gamerskih sajtova?
5. Zanima me kako mogu doći do ova dva broja koja mi nedostaju? Da li ih mogu naručiti, s obzirom da sam iz RS.
7. Podržavam prijedlog o povećanju broja stranica uz povećanje cijene casopisa.
8. Rubrike "Majstor Aca", kao i SMS su vam pravi potez.

Puno pozdrava.

bonus

1. Top lista su uvek svima interesantne. Ali ti ispuštaš iz vida da svaka top lista postoji u okviru neke kategorije. Znači top lista meseca, godine, top lista za Xbox, PS2 ili GameCube... Top lista kakvu si ti predložio nema nikakvih ograničenja ali zato mi već tradicionalno krajem godine organizujemo top listu godine i tada u anketi dajemo formular čitaocima. Na osnovu rezultata tog glasanja biće objavljena lista najboljih igara 2002. godine.
2. Nisi nam samo rekao zašto bi voleo da ubacimo sliku sa omota. Zar nije bolje da stavimo što više slika iz igre. Da li ćes saznati nešto više o igri iz njenog omota? Mi mislimo da nećeš. Spisak svih platformi na kojima je igra izašla smo ubacili i tu si potpuno u pravu.
3. Sly je naš favorit za igru meseca u ovom broju. Ostale tri igre će biti objavljene u sledećem broju. Nemoj žuriti sa zaključcima po pitanju LOTR. Znaš već kako to ide sa igrama pravljenim po filmu...
4. O tome ćeš se mnogo bolje informisati na našem sajtu.
5. Najbolje bi bilo da telefonom pozoveš redakciju.

HONEY BUNNY 2

Znao sam.
Objavili ste mi pismo.
1. Odmah ste objavili nagradnu igru (prvi dokaz da ste se uplašili od eventualnog napada).
2. Odmah ste predložili na anketi MEGA poster i 108 strana (drugi dokaz da ste se uplašili od eventualnog napada).
3. Možda uvedete Multiplayer ocjenjivanje (dobro tu ste imali hrabrosti).

Pozdrav i ako upadnem u redakciju (nema veze što ja stanujem tako daleko) poštedit ću:
Jovanu (interesuje me FF istorijat), Miljana (najbolje piše opise), Strahinju (lik), Miloša (obožavatelja platformi, mislim stalno ih je opisivao), Kermita (a bez njega se ne može) a ostali će morati sami da smisle svoje razloge.

Pitanje:
Ja sam ZA MEGA poster i 108 strana i 199 din. a koliko to dođe u evrićima?

Haniball iz Herceg Novog

VICE CITY = PS2

Ćao Bonuse, imam nekoliko pitanja i želja:
1. Da li GTA 3 Vice City izaći i za neke druge konzole osim PlayStationa 2?
2. Rubrika Boyz Stuff je ubedljivo najbolja.
Sale iz Zemuna

bonus

1. Na VELIKU žalost vlasnika ostalih konzola i još veće ZADOVOLJSTVO vlasnika PlayStationa 2 igra će izaći SAMO na ovoj konzoli. Sony je kao svaki iskusan monopolista otkupio ekskluzivna prava za GTA za sebe tako da će se Vice City pored PS2 pojaviti samo na PC-ju. Šta ćete, ali tako zahtevaju zakoni tržišta. Ista situacija važi i za najveće hitove sa Xboxa i GameCubea. Budite sigurni da nikad nećete videti Super Mario Sunshine ni na jednoj drugoj konzoli osim GameCubea, niti Halo na nečemu drugom osim Xboxa.

CRTEŽ MESECA



Dušan Milosavljević, selo Cerova

Autor crteža i autor pisma meseca, kao nagradu dobiće besplatan primerak časopisa Bonus sa CD-om iznenađenja!

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

1. Nenad Petrović, Beograd
2. Ines Stanić, Obrenovac
3. Mladen Anđelković, Kruševac
4. Ana Godić, Beograd
5. Vesna Štulić , Aleksinac
6. Andrea Knežević, Novi Beograd
7. Moliš Aksentijević, Negotin
8. Milan Buljugić, Užice
9. Sebastian Šimulija, Šabac
10. Pavle Mulaj, Irig

bonus sms

063/ 333 123
pišite nam!

Postovana redakcijo resite ovo (9-269 47 7448)!

BONUS
Ne znamo resenje. Pomozi nam.

1. Kada ce vec jednom da se jednom i kod nas da se pojavi j... i XBOX i po kojoj ceni?
2. Veliki pozdrav svima a spec. "igracu od 40 god."
SPECTRUM RULES
JOhNny CagE...

BONUS
Xbox se pojavio kod nas odavno. Za cenu konsultuj oglase.

Pohvala :
Kada sam uzeo zadnji broj u ruke nisam mogao da verujem da je ovo srpski casopis. Redizajn je...
BONUS
Hvala, hvala. Ostade covek bez reci. Ili kredita.

Kada budete radili najbolje igre 2002, dodajte i izbor za najbolju recenziju godine. Puno pozdrava redakciji od vernog obozavaoca Dusana.
BONUS
Uradicemo tako. Da li vec imas neki predlog?

DA LI SE IKO OD VAS U REDAKCIJI (ILI CITALACA) SECA IGARA "ATIC ATAC", "G 'N' G", "PAPERBOY" ITD.?
NAGRADNO PITANJE: NA KOJOJ SU SE "PLATFORMI" POJAVILE OVE IGRE?
CagE.
BONUS
A sta dobijemo ako znamo resenje? Spectrum, mozda, hehe...

Good mouning bonus! Was up! STVARNO STE SEHI KUL DO BOLA! NAJJACI I NAJBOLJI STE. Zanima me sta je sa

Nokia-konzola

Nokia je je početkom novembra održala svoju redovnu godišnju promociju novih modela mobilnih telefona, a posebno zanimljiva vest za sve igrače je da je Nokkia prikazala novi dodatak seriji 60, aparat po imenu "N-Gage", koji je zamišljen i kao neka vrsta jednostavne prenosive konzole. N-Gage koristi Symbian operativni sistem, tako da ima mnogo veće mogućnosti iskorišćavanja hardvera. Sam telefon čak malo i liči na Game Boy Advance, pošto mu je osnovna osa vodoravna, a oko malog ekrana su raspoređeni silni dugmići. U prorez na boku telefona se ubacuju tzv. memorijske kartice koje nisu ništa drugo nego maleni kertridži. Na celom projektu je sarađivala Sega, tako da se već može naslutiti da će prve igre za N-Gage biti portovi nekih starijih Seginih naslova. Naravno, ovaj telefon još neko vreme neće biti široko dostupan, a i kada se pojavi u prodavnicama početkom sledeće godine, većina nas moći će samo da uzdiše nad cenom.

Super Mario super i u Evropi

Prvi zaista novi Mario naslov u poslednjih nekoliko godina i prva Mario igra za Gamecube - Super Mario Sunshine - posle ogromnog uspeha u Japanu i Sjedinjenim Državama (tamo je to bila igra s najuspešnijom prvom nedeljom prodaje u istoriji, mada sada ima jednog konkurenta s inicijalima GTA) sada počinje da hara Evropom! Prvi zvanični podaci govore da je to najprodavanija igra Starog Kontinenta za jedan vikend, s neverovatnih 175, 000 prodatih primeraka tokom prva tri dana u opticaju. To bi značilo da skoro svaki peti vlasnik PAL Gamecubea već poseduje i ovu igru, a njen život je tek počeo! Naravno, prodavci prijavljuju i značajan porast prodaje Gamecubea (čak i do 50%) od kada se pojavio Super Mario Sunshine.



Xbox2, PS3

Iako je Sony prvi najavio da uveliko radi na konzoli koja bi se s pravom mogla nazvati konzolom "sledeće generacije" a koju za sada zovu PlayStation3, i iz Microsofta je stigla vest da je ova kompanija već usredređena na razvoj svoje sledeće konzole, koju takođe kreativno zovu Xbox 2. Ono što je zanimljivo je da se Microsoft zakleo da će ta konzola biti na tržištu pre premijere PlayStationa3, najavljene za početak 2005. Tačnije, glavni predstavnik Microsofta za hardver, J. Allard, izjavio je da ovaj put " Sony nikako neće imati prednost.". I Microsoft bi zaista želeo da se ovog puta osvoji trenutno nedostižno japansko tržište.



PS2
PlayStation 2

GBA 2 DA!DA!

Ova vest je manje-više glasina potekla s jednog britanskog Web sajta koji tvrdi da su mu direktno iz Nintenda "docurili" podaci da ova kompanija planira da uskoro - tvrdi se čak pre kraja godine - na japansko tržište izbaci korenito redizajniranu verziju prenosive konzole Game Boy Advance. Tvrdi se da će dizajn konzole biti prilično izmenjen - biće joj pridodat LCD ekran, kao i četiri dugmeta na pročelju, umesto dosadašnja dva. No, najveselije priče se vrte oko toga da će nova verzija GBA imati poboljšan hardver, čak s nekim 3D mogućnostima. U ovo poslednje je teško poverovati, ali kraj godine je blizu...

GAME BOY ADVANCE

Nintendo do nebesa

Nintendo of America je objavio svima da i dalje vidi sebe u večitoj trci konzola. Iako je ova kompanija veoma uspešna (zbog prodaje Game Boy Advancea), generalno se smatra da je na tržištu kućnih konzola izgubila bitku sa Sonyjem, a neki kažu i s Microsoftom (osim kada je Japan u pitanju). Nintendo je spreman da ogroman deo zarade utroši na marketing (kako bi u dogledno vreme zaradio još više). Peter MacDougall, potpredsednik zadužen za prodaju, izjavio je da kompanija planira marketinški budžet od zapanjujućih 140 miliona dolara za četvrti kvartal ove godine (otprilike onoliko koliko iznosi kazna Evropske komisije - čitajte malo i druge vesti)! Osnovni cilj ovog masivnog troška je pridobijanje starije publike (preko 20 godina), tj. publike za Gamecube i kućne konzole koje će neminovno slediti posle Gamecubea. S naslovima kao što su Resident Evil 0 i Metroid Prime, ali i preko reklamih kampanja na kojima zarađuje, recimo, s Heinekenom, Nintendo će pokušati da dodatno poboljša svoju poziciju kod onih malo starijih.

Nintendo svuda oko nas

Nintendo je rešio da svojim igrama potpuno uguši predstojeću udarnonovogodišnju sezonu, pošto je ova kompanija najavila da će vlasnici Gamecubea imati izbor od 180 igara kada u prodavnice stignu svi naslovi koji bi trebalo da se pojave tokom ovog perioda! Naravno, nije Nintendo jedini koji čuva gomilu igara za sezonu kada roditelji tradicionalno najviše ispovrću pare, ali ovaj put su u saradnji s drugim izdavačima preterali... Evo spiska probranih naslova za Gamecube (srećom, te su mnoge igre sa spiska samo verzije za Gamecube koje već postoje na nekom drugom sistemu): FIFA 2003, Star Wars: Bounty Hunter, Ghost Recon, James Bond: Nightfire, Tony Hawk 4, X-Men: Next Dimension, Medal of Honor. Frontline i ekskluzivni naslovi - Capcomov Resident Evil 0 i Segin Phantasy Star Online 1 i 2, prvi online RPG za Gamecube.

bonus sms

Devil May Cry 2.
Svrljnite malo o tome.
Sabir iz N.P.
BONUS
Procitaj ekskluzivni intervju sa producentom drugog dela pa nam kazi sta mislis.

POZDRAV BONUSE. MOJI DRUGOVI TVRDE DA JE JET LI U STVARI UROS TOMIC A JA KAZEM DA AKO JE UROS JET LI ONDA SAM JA BRUCE LEE. MOLIMO DA SE OVA MISTERIJA RAZRESI STO PRE...
BONUS
Bruce Lee je mrtav koliko je nama poznato.

EVO MALE POMOCI ZA LJUBITELJE CRASHA: DRUGI ZAVRSETAK - SKUPI SVE BELE DIJAMANTE, A ZATIM NA NIVOU GREAT HALL IDI DESNO I SKACI PO DIJAMANTIMA DO KRAJA!
BANDICOOT.
BONUS

Koji fakultet treba zavrsiti da bi se postalo programer igrica?
Pozdrav od Jelene & Ace

BONUS
Kod nas nema fakulteta na kojem se moze savladati programiranje igara. Do skoro nije bilo takvih fakulteta ni u inostranstvu. Ali odnedavno ova vrsta skolskih institucija pocinje da cveta na Zapadu. Evo jedne korisne web adrese za dodatne informacije.
www.fullsail.com

WHAT'S UP!!! Necu da vas smaram o tome kako ste "NAJBOLJI". Nego da vas pitam kada izlazi igra THE GETAWAY? To je sve sto vas pitam.
P.S. Sta se desilo sa BONUS STRIPOM?
BIG BAD WOLF iz Indjije

BONUS
Zli vuce, igru The Getaway ocekujemo za

Lik Sangov big bang!

Kompanija Lik Sang dospela je u vesti širom igračkog sveta pre skoro dva meseca, i to paradoksalno, tek kada je naizgled nestala! Naime, ova kompanija se bavi proizvodnjom raznih dodataka za konzole, ali prevashodno modčipovima za Xbox i PlayStation 2, i kao takva bila je poznata određenom, da kažemo specifičnom, krugu zainteresovanih. Kako se ispostavilo, nestanak Web Sajta ove kompanije i prestanak javaljanja na telefonske pozive upućene u njeno sedište bili su izazvani tužbom koju su pred sudom u Hong Kongu (gde se nalazi sedište Lik Sanga) zajedno podneli Microsoft, Sony i Nintendo, a sud je s neviđenom ažurnošću zabranio do daljnjeg Lik Sangu da reklamira svoje prozivode (otud nestanak Web Sajta). Ipak je na Lik Sangovom Web Sajtu najzad osvanula nova poruka koja objašnjava šta se tačno dogodilo i koja obaveštava kupce da će njihove porudžbine biti otkazane, a novac vraćen.

Square se skockao

Square je konačno i zvanično potvrdio da, verovatno ponajviše iz finansijskih razloga, radi na igri koja će biti direktan nastavak Final Fantasyja X (neinspirativno nazvan Final Fantasy X-2), prvi direktan nastavak (smešten u isti svet, pa čak i sa istim likovima) neke FF igre. Zanimljivo je da će ipak biti primetnih promena u gameplay, jer će ovaj RPG biti obogaćen akciono-platformskim elementima koje je Square izgleda dobro savladao radeći na igri Kingdom Hearts, ali biće promena i u dizajnu sveta koji će sada poprimiti mnogo "tehnološkiji" šmek, slično igrama FFVII i VIII. Odluka da Square prekine dugogodišnju tradiciju i da napravi neki FF "gaiden" se odmah pokazala kao dobra: deonice kompanije su dana kada je vest zvanično objavljena skočile za skoro 11% na tokijskoj berzi!

SQUARESOFT
FF X-2

Capcom nije svoj na svom

CAPCOM

Sećate li se nedavnih glasina o tome da jedan od najvećih japanskih izdavača i proizvođača video igara, Capcom, ima velikih finansijskih problema i da bi izlaz za njih mogao da bude otkupljivanje ove kompanije od strane neke druge? Capcom je energično odbio pokušaje Microsofta i prekinuo dalje špekulacije, ali je priznao da ima finansijskih problema. Sada je počelo da biva očigledno i koliki su to problemi. Glavni njihov uzrok su sve veći troškovi proizvodnje igara (neke druge japanske kompanije, kao što je Square, već su se malo opekle po tom pitanju). Capcom je za ovu fiskalnu godinu, prema procenama, na gubitku čak 12 milijardi jena, i kompanija već preduzima pomalo drastične korake, kao što je prodaja infrastrukture - zgrada i kancelarija. Japanci izgleda malo teže posežu za omiljenom zapadno-kapitalističkom taktikom otpuštanja ljudstva, ali nikad se ne zna. Capcom i dalje uzdignuta čela tvrdi da ovi problemi ni najmanje neće uticati ni na jednu igru koja je trenutno u razvoju.



Tomb Raider puzi

Posle nedavnih napetih vesti o problemima s bagovitošću, aljkavošću i opštim nedostatkom očekivanog kvaliteta koji je Sony utvrdio na atestu Eidosove igre Tomb Raider: Angel of Darkness, prve avanture Lare Croft na konzolama nove generacije, išlo se čak dotle da se pretpostavljalo kako je Sony vratio igru Eidosu na doradu. Posle svega, Eidos je objavio da je Tomb Raider: Angel of Darkness za PlayStation 2 i PC definitivno odložen, i to za februar 2003. Ko zna zašto je to dobro...



Microweiser

Izgleda da se više niko ne stidi da javno poveže video igre s dobrom zabavom za punoletne, kao što je recimo pivce. I Microsoft je pokrenuo novu promotivnu kampanju za Xbox, i to u saradnji sa najčuvenijom američkom markom piva, Budweiserom. Pivare Anheuser-Busch, proizvođači Budweisera, prosleđiće promotivne Xbox pakete u više do 300 barova širom Sjedinjenih Država kojima inače prosleđuju svoja piva. Posetioci barova će imati priliku da probaju Xbox igre uz pivce i gricke, čime se postiže sjajno preklapanje užitaka i raznih vrsta zavisnosti, te je razumljivo zašto Microsoft ovu promociju smatra potencijalno jednako bitnom za prodaju Xboxa kao što je recimo, promocija Xbox Live mrežne službe.

bonus sms

sledeci broj Bonusa. Za strip jos uvek nemamo coveka koji bi mogao da adekvatno zameni naseg crtaca. Ako poznajes nekog, javi nam.

Ciao Bonuse! Jedno pitanje: da li u Beosoftu ima da se kupi kaseta za GBC (POKEMON DIAMOND VERSION) na srpskom jeziku?

BONUS
Na zalost nema. Probaj da ucis engleski, vidis koliko je potreban.

Ciao BONUSE! Imam dva predloga: u opsiu igre stavite na koliko cd-a staje ista i koji je format DVD ili CD!
Boxy sa NBG-a

BONUS
Boxy, mnogi citaoci su nam se obracali sa istom molbom kao i ti. Ispunjavamo vam zelju od ovog broja.

Pozdrav redakciji! Molim vas za pomoc kako da saznam sifre za Driver za PSX. Ja sam iz RS i trebalo bi da imate predstavnika ovdje kod nas zbog starih brojeva. JOS NESTO TREBA POVECATI BROJ STRANICA ZA RUBRIKU RETRO VI STE GLAVNI HIT U BIJELJINI.
CAO DRAGANA IZ BIJELJINE

BONUS
U ovom broju Bonusa ces naci kompletno resenje ili DRIVEthrough igre Driver 2. Mislimo da ce ti to biti dovoljno da savladas ovu igru i bez sifara.
Broj stranica za rubriku Retro smo povecali. Dajemo sve od sebe da ispunimo vase zahteve.

BONUS 4LIFE

BONUS
Ehh...

40 miliona Dvojki



Da, dragi Sony ljubitelji, sada je i zvanično potvrđeno ono što je i bilo očekivano. Dužnost svakog ozbiljnog časopisa za konzole je da svoje čitaoce izveštava o stanju na tržištu, a valjda je najzanimljivije znati koja je konzola trenutno najpopularnija. Sudeći prema globalnim trendovima prodaje, u pitanju je - PlayStation2 (gle iznenađenja)! Iako je PlayStation i dalje najzastupljenija konzola na svetu, PS2 je trenutno (već nekoliko meseci) najprodavanija konzola na svetu, a upravo je nedavno premašena cifra od 40 miliona prodatih primeraka! Jedini ozbiljan konkurent zloj crnoj konzoli je, nećete verovati, Game Boy Advance, koji se takođe prodaje kao alva.

Oderite Nintendo

Evropska komisija je neka vrsta privrednog suda i psa čuvara ravnopravne tržišne ekonomije širom Evrope, i bogami, tu svoju dužnost shvata krajnje ozbiljno, što je na svojoj koži nedavno osetio - Nintendo. Istraga koju je Evropska komisija započela još 1995. godine, a javno proglasila 2000. godine, utvrdila je da je Nintendo zajedno sa evropskim distributerima svojih proizvoda ograničavao isporuke i uvoz/izvoz njihovih konzola i igara između država EU da bi održao visoke cene u pojedinim zemljama članicama EU (do razlike u cenama je dolazilo uglavnom zbog neusklađenih poreza). Predstavnik za javnost Nintenda je potvrdio da kompanija očekuje novčanu kaznu i da su fondovi za to već odvojeni. No, Evropska komisija je odrezala Nintendu kaznu od čak 165 miliona dolara, pa je Nintendo, iako ne osporava svoju krivicu, najavio da će se žaliti na visinu kazne, uglavnom na osnovu činjenice da je kompanija bila veoma kooperativna i da je sama iznela mnoge podatke koji su pomogli istrazi.

Fudbalica sa dva lica

Iako većina plebejaca hrli u prodavnice da kupi Electronic Artsove "zvanične" simulacije sportskih igara, pa tako i fudbala, mi iskusni vlasnici Sonyjevih konzola znamo da posedovanje licence na imena igrača i klubova ne garantuje baš i kvalitet. Vlasnike PC-a treba razumeti, oni nemaju mnogo šta bolje od FIFA igara, ali na PlayStationu 2 je već druga priča, jer tu postoji izbor: ili nova FIFA ili novi Winning Eleven, odnosno Pro Evolution Soccer. Izgleda da su vrhunske ocene koje su PES/WE igre redovno dobijale najzad došle do mozga zaljubljenika u fudbalske simulacije, pošto se nešto promenilo: prvi put se dogodilo da se nova FIFA (2003) i novi Konamijev fudbal (Pro Evolution Soccer 2) pojave istog dana za najpopularniju konzolu i - PES2 je spektakularno poveo! Ova igra trenutno sedi na vrhu najprodavanijih igara u Evropi, dok je FIFA 2003 za PS2 druga.



Evropa u mreži PS2

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) je konačno dobio zeleno svetlo od centrale i obelodanio je da Sony uistinu IMA planove da u Evropi omogući mrežno igranje preko PlayStationa 2, i to "već" na proleće 2003. Ono što je najzanimljivije je da će mrežni adapteri za evropske PlayStation2 podržavati samo širokopropusne Internet veze (preko kabla, ne preko telefona). Prvi mrežni paketi (koji sadrže adapter, jednu igru i softver-demo disk) pojaviće se u martu u Ujedinjenom Kraljevstvu, po ceni od 50 funti, a kasnije se očekuju i u ostatku Evrope, kao i u Australiji (koja se, kada su video igre u pitanju, smatra delom Evrope). Na premijeri se očekuje bar neki od sledećih naslova: SOCOM, Hardware: Online Arena, Twisted Metal Online, Frequency 2, My Street, This is Football 2004, World Rally Championhip Online, ATC Offroad Fury, Destruction Derby Online Arena - a igre koje se ne pojave tada bi trebalo da se pojave do kraja leta 2003, kao i mrežni RPG Everquest.

PS3 laser

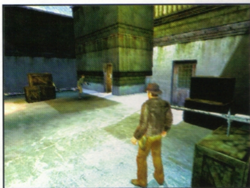
Sony je na svojoj tradicionalnoj prezentaciji po imenu Dream World predstavio komercijalni prototip novog laserskog čitača, o kome se već neko vreme šuška. U pitanju je plavi laser (za razliku od onih crvene boje koje koristi većina današnjih CD/DVD uređaja) te je stoga inspirativno nazvan "Blu Ray". No, naziv nije bitan već performanse, a novi laser po tom pitanju zaista obećava: Sony tvrdi da je već sada moguće proizvesti medij (disk CD-DVD formata) koji samo ovaj laser može da čita, a na koji staje 24 GB podataka, s perspektivom da taj broj uskoro naraste do 36 GB (na DVD staje 4GB, a na CD mizernih 700MB)! Sony je ovaj laser već predstavio mnogim drugim proizvođačima, najverovatnije da bi ih prepiremio za PlayStation 3, koji će naravno imati "Blu Ray" čitač.



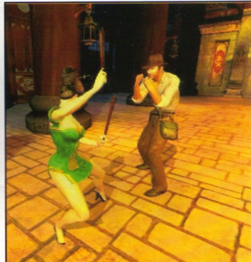
Izdavač:	LucasArts	Proizvođač:	The Collective	Žanr:	Akcija	Datum izlaska:	drugi kvartal 2003

INDIANA JONES

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2:	da
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da







Prošlo je već mnogo godina od poslednje avanture Indiane Jonesa na velikom ekranu 1989. godine a igrači su u međuvremenu imali prilike da probaju nekoliko igara koje su nosile naslov prema ovom legendarnom serijalu. I dok je kvalitet tih igara vrlo sumnjiv, čini se da će arheolog avanturista svoju najbolju avanturu tek doživeti u pod naslovom - Indiana Jones and the Emperor's Tomb.

U igri se pojavljuju i dodatni likovi:

Wu Han, Indijev saveznik koji gine u restoranu u Temple of Doom je tu da pomogne.

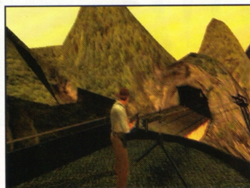
Mei Ling, tajni agent se povezuje sa Dr. Jonesom jer oboje tragaju za ogledalom snova i posle inicijalne zbunjenosti njih dvoje bivaju privučeni jedno drugom.

Podjednako privlačne, ali mnogo manje prijateljski nastrojene su i Feng bliznakinje - sehi sestre koje su se namerila da ubiju Indija.

Igra sadrži veći broj platformskih i logičkih elemenata. Indy će se prebacivati sa litice na liticu uz pomoć svog biča i manevrisati kroz brojne pokretne platforme u hramu. Tu su i mini igre da dodaju na raznovrsnosti. U jednoj od mini igara Wu Han vuče Indija unaokolo u rikši.

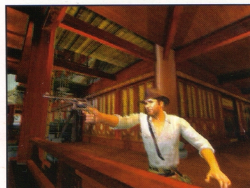
Endžin igre omogućava developerima da prošire spisak poteza koje Indy koristi u borbi. Znači - pesnice, pištolji, oružja za blisku borbu i njegov verni bič za diskusiju sa protivnicima.















Izdavač:	LucasArts	Proizvođač:	BioWare	Žanr:	RPG	Datum izlaska:	drugi kvartal 2003

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2:	ne
Game Cube:	ne
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Nalik prethodnim BioWare naslovima u igri postoji veći broj sporednih questova zavisno od vaše klase i NPC-ova u vašoj družini. Na primer ako imate Wookiee NPC u svojoj družini na Kashyyyk-u, imaćete na rapolaganju hrpu questova. Wookiee ima istoriju sa mnogim likovima na koje ćete naići

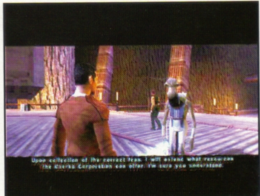




a neki ga čak smatraju izdajnikom. Ostale Bioware RPG sličnosti uključuju paper-doll sistem inventara sličan onom iz Baldur's Gate igara i tipična RPG konvencija sa brojnim kutijama koje sadrže iteme i blaga.

Iako borba izgleda kao akcija iz trećeg lica, ona je u stvari potezna. Brojni faktori, uključujući vaše ability poene, koje oružje koristite, vašu veštinu sa tim oružjem odlučuju konačan ishod. Iako možda izgleda da igrač pritiska dugme da bi udario protivnika, u stvari Xbox kalkuliše hoće li to biti pogodak ili ne. To je D&D stil borbe sa tom razlikom da mašete lightsaberima.

Mnogo je više i čestičnih efekata i kvalitetnijeg osvetljenja. Pesak koji leti oko Tatooine i dinamične vlati trve u Dantooine su posebno





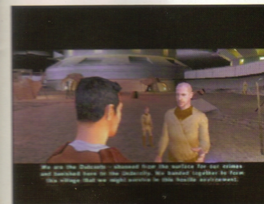


upečatljive. Developeri su specijalno ponosni na Kashyyyk, koji je prva vizuelna realizacija Wookiee sveta.

Star Wars: Knights of the Old Republic napreduje sjajno. Ovo će stvarno biti najveći Xbox RPG naslov kada se pojavi negde na proleće.







INTERVJU:
DEVIL MAY CRY 2

Devil May Cry 2 je nastavak jednog od najpoznatijih akcionih naslova na PlayStationu 2 koji nam spremaju uvrnuti umovi iz Capcoma, koji su takođe odgovorni za Resident Evil, Onimushu i Maxima. Tsuyoshi Tanaka, DMC2 producent nam objašnjava zašto će ova igra biti bolja od prvog dela.

bonus Devil May Cry je bila fantastična igra. Kako planirate da napravite drugi deo još boljim?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Na mnogo načina. Prvo, biće više akcije. Dalje, ispravili smo probleme iz prvog dela. Igrači su se žalili na to kako su fiksne kamere bile dezorijentišuće. U rešavanje ovog problema smo uložili puno truda i napravili smo mnogo blaže prelaze između scena. A ni to što smo duplirali rezoluciju neće škoditi.

bonus Kojim stvarima će se najviše obradovati ljubitelji prvog dela igre?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Još davno smo uradili anketu sa igračima širom sveta. Ljudi su bili najzadovoljniji po pitanju količine akcije i kul junakom prvog dela - Danteom. Pa smo zaoštrili akciju i načinili njega još većim kulerom.
Bonus: Šta je po vama bio najveći problem prvog dela? Šta ste uradili po tom pitanju?
Tsuyoshi Tanaka: To bi bio Devil May Cry's faktor izazova. Bio je previše težak. Sada imamo sistem koji podešava težinu igre prema vašim sposobnostima. Ako vam ne ide baš najbolje, igra će stvarati manje neprijatelja.

bonus Da li se još uvek mogu kupiti power-upovi?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Da, ali je sistem nešto drugačiji od prvog dela. Bacićemo drugačiji pogled na stvari i da, Lucia će takođe moći da se ojača na ovaj način.

bonus Kako se ona uklapa u celu priču?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Ona je "Zaštitnik". Devojku su odgajili ljudi koji su se borili sa Demonima u prošlosti. Koga ona štiti, je misterija.

bonus : Zašto ste se uopšte trudili oko ovog lika? Da li igri treba više ženskih atributa?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka:: Recimo. Khm. Mnogi igrači su bili nezadovoljni time što nisu mogli igrati kao Trish u prvom delu. Lucia je ovde da udovolji njima. Plus, želeli smo da Danteu damo malo James Bondovog šarma i da imamo i žensku glavnu ulogu. Drugi lik nije morao da bude žensko, ali su mnogi ljudi smatrali da bi to bio dobar balans. Ja se slažem sa njima.

bonus Da li će igrači moći da u toku igre menjaju kontrolu nad likovima?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Vašeg lika birate na početku igre i ostajete uz njega sve do kraja. Ali svaka osoba ima svoj zaplet kao i rasplet. Povremeno će se priče povezivati međusobno, pa ćete povremeno na trenutak videti onaj drugi lik. Ideja je bila da treba da se pitate šta to onaj drugi lik radi i da poželite da odigrate igru i kao drugi junak. Takođe ćete sretati gomilu drugih likova koji će imati različite priče zavisno od toga šta se dešavalo sa Danteom ili Luciom.

bonus Da li će biti tajnih misija?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Da. Ali to je sve što vam sada mogu reći.

bonus Da li je nešto urađeno po pitanju konfiguracije kontrola?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Da, kontrole su u potpunosti podesive. Kao što je slučaj sa najproblematičnijim zonama o kojima se pričalo, pokušali smo da sve to ispravimo. Uz to, smanjili smo broj zagonetaka u igri da bi poboljšali tok akcije.

bonus Zašto nastavljate sa pristupom baziranim na misijama umesto sa dugom uvijenom pričom?

CAPCOM Tsuyoshi Tanaka: Moje lično mišljenje je da na ovaj način možete igrati malo, onda gledati TV, izaći napolje ili raditi nešto drugo. Nisam bio oduševljen sa dužinom misija u prvom delu. Neke su bile kratke, a neke dugačke. Nikako niste mogli da predvidite koliko vremena ćete provesti za kontrolerom. Sada imamo prečice i duže putanje kroz koje igrači mogu proći brže ili sporije, prema želji. Na taj način, iskusniji igrači, ili oni u žurbi mogu eliminisati istraživanje. Naravno, tako će eliminisati i šansu da pronađu mnogo tajni na taj način.

bonus Hvala.









Izdavač:	Activision	Proizvođač:	Treyarch	Žanr:	Akcija	Datum izlaska:	do kraja godine

MINORITY REPORT

Konzole za koje će izaći igra:	
Playstation 2:	da
Game Cube:	da
Game Boy Advance:	ne
X-Box:	da

Na prvi pogled sistem borbe u Minority Reportu izgleda dosta nalik na Spidermanov. Kontrole su jednostavne: imate dugme za jak napad, slab napad, gard ili bacanje i na kraju skok. Tu je i dijapazon futuristilkog naoružanja koje treba čuvati za tvrđe protivnike. John Anderton, vaš lik, može izvesti razne varijante ova tri udarca koji su svi lepo dokumentovani u meniju. Ali za razliku od tupe-lupe kombo sistema iz Spidermana, sistem u ovoj igri zahteva od vas da pravovremeno pririskate dugmiće da bi ostvarili željeni napad. Ako dovoljno izlupate ljudskog protivnika videćete zvezdice oko njegove glave što je znak da ga možete zgrabiti a dalja procedura je vama na volju. Da li niski udarci ili let, let BU-DAL-ČI-NO!!!

Ovo je i zabavno kao što izgleda. Da, sistem bacanja u igri je retko viđen zahvaljujući fizičkom modelu "krpene lutke". Efekat koji prouzrokuje bacanje protivnika kroz staklo je, precizno rečeno - realan. Sistem hvatanja i bacanja protivnika možete primeniti i u situaciji kada ste okruženi gomilom protivnika tako što ćete jednog pajsera baciti u gomilu što može rezultovati masovnim nokdaunom. Ili ako ste stvarno vešti možete iskoristiti nečije telo kao ljudski štit.

Još jedna sjajna opcija je jet pack koji se pojavljuje u svega nekoliko nivoa. Upravljanje je rešeno na odličan način i kao što je jedan od developera priznao da su znali da će ovaj mod biti ovako zabavan uključili bi ga u igru na mnogo više mesta.

Možda je vreme da posle mnogo vremena neka igra po filmskoj licenci ispadne kako valja.

















GTA: VICE CITY INTERVJU:



Pošto je IGRA zamalo promašila termin za ovaj broj Bonusa, rešili smo da objavimo još jedan intervju sa dizajnerima iz Rockstar Northa. Aaron Garbut, umetnički direktor kompanije nam otkriva još detalja.

bonus: Da li je Vice City podeljen u više sekcija kao i Liberty City?

Aaron Garbut: Područje u kojem će se igra odvijati će biti skoro dva puta veće od Liberty City-ja, sa preko 4,25 miliona kvadratnih metara. Ceo taj prostor smo još gušće napakovali sa detaljima. Mapa se prostire preko kopna, tri manja ostrva i velikog ostrva Ocean Beach. Mapu smo pravili prilično po uzoru na stvarni grad Majami, ali se nismo striktno držali pravog sveta u cilju da gameplay ne bi trpeo. Kada dizajniramo nivoe, mi to činimo iz zabave. Ako to znači da treba da pomeramo puteve, menjamo visinu zemljišta, ili menjamo pejzaž u potpunosti, onda to i uradimo. Nema ničeg goreg od igre koja žrtvuje gameplay u korist realizma. Ako su mehanizam igre i svet igre dosledni onda oni ne moraju biti realistični. Uopšteno govoreći, pravi gradovi nisu pravljeni da bi se kroz njih jurilo sa 150 milja na sat i još ređe su smišljeni tako da sadrže što je moguće više rampi i mogućnosti za skokove na što je moguće manjoj površini.

bonus: Da li ste pravili neka istraživanja na terenu, nekih oblasti koja bi vam pomogla u stvaranju Vice City-ja? Ako jeste, gde ste išli i koliko vam je to pomoglo?

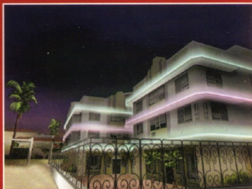
AG: Posle užasno napornog iskustva pri stvaranju GTA 3, ceo tim je odleteo u Majami da se oporavlja i upije atmosferu tog područja. Dok se ostatak tima sunčao i uživao, umetnički tim je izašao na ulice Majamija naoružan digitalnim kamerama. Podelili smo se i pokrili svaku zonu grada koju smo želeli da koristimo u Vice City-ju. Tim zadužen za animaciju naoružan sa digitalnim kamkorderima provodio je vreme ispitujući kako se TAČNO kreću žene u bikinijima i na rolerima, a modeleri grada su posetili najzlokobnije i najstrašnije delove Majamija i bivali izbačeni sa najboljih mesta. Dok smo se vratili u sunčanu Škotsku, pripremili smo bezbrojne sate video zapisa i blizu 10,000 digitalnih fotografija.

bonus: Koliko će postojati različitih tipova zgrada?

AG: Svaka zgrada je posebno napravljena sa mnogo, mnogo više detalja nego u GTA 3. Postoji preko 60 unutrašnjosti. Neke zgrade kao robne kuće na primer, imaju dodatne prostorije unutar njih. Zgrade su generalno niže, pa tako postoji mnogo više krovova na koje se možete popeti. Takođe postoji mnogo više zabačenih uličica, skokova i skrivenih zona.

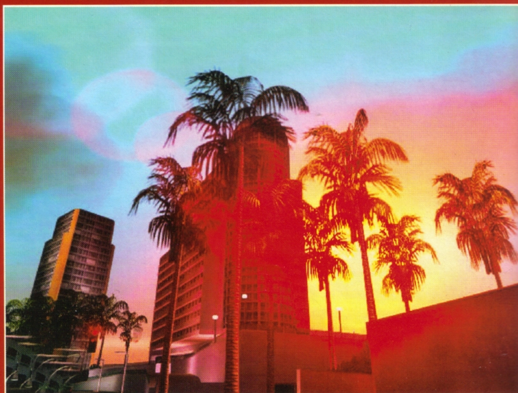
bonus: Da li će biti moguć ulazak u zgrade? Ako da, kako će to uticati na gameplay? Da li će biti moguć ulazak u svaku zgradu? Da li će postojati učitavanje pre ulaska u zgradu?

AG: Verujem da je unutrašnjost zgrada jedna od najočekivanijih novih mogućnosti. To je dodatak koji smo morali da napravimo. Kao i za sve ostalo u GTA 3 ili u Vice City-ju, previše smo glupi da radimo stvari u lokalnoj razmeri. Postoji ogroman broj interijera sa različitim nivoima kompleksnosti. Ovo obezbeđuje velike mogućnosti gameplayu. Očigledno je da ne možete ući u svaku prostoriju, ako ni zbog čega drugog, to bi bilo dosadno. Birali smo lokacije za koje smo mislili da bi vi voleli da ih vidite iznutra i koje bi bile povezane sa glavnom pričom. Ako vam treba da uđete u neku zgradu šanse su da smo napravili interijer za nju.
Neke od zgrada su male radnje, kao 7-11, dragstori, zlatare, fast-food radnjice itd. Druge su





prilično kompleksni objekti na više nivoa. Jedna od zgrada je otprilike veličine Chinatowna i Red Light Districta iz Liberty City-ja zajedno, i prostire se na više nivoa. Nismo želeli da se interijeri odvajaju od ostatka mape, pa su oni stvarno tamo na toj lokaciji, možete izviriti kroz prozor i baciti pogled na automobile koji prolaze ili posmatrati zalazak sunca iz vaše hotelske sobe.







Ne postoji nikakvo učitavanje - interijeri su deo grada.

bonus: Koliki je izazov bio stvoriti grad kao što je Vice City?

AG: Dizajniranje i modelovanje okruženja tih razmera, detalja i kompleksnosti Vice City-ja je neviđeno glupo. Zato to druge razumnije kompanije izbegavaju. Postoje slične igre koje prave nivoe sličnih proporcija, ali odigajte ih i shvatiće te da su to samo nadogradnje običnih simulacija vožnje - prosto velike staze sa nešto više putanja koje možete izabrati. Zgrade su samo proste fasade koje vas drže na putu i daleko od zona gde dizajneri ne žele da stignete. Ovo ide protiv svega o čemu je reč u GTA. Mi želimo slobodu koja postoji u svakom aspektu igre. Ovo je postavilo problem pred nas. Izgradili smo grad do detalja gomilica smeća na ulicama koje podleću pod noge pešacima ili cigara koje se dime u pepeljarama u kafićima, a ipak želimo da igrači imaju potpunu slobodu. Da im omogućimo da kupe hranu u kafiću, uđu u prolaz i nađu požarni izlaz, popnu se na krov na motoru, imaju pristup merdevinama, skoče sa krova pucajući na neprijatelja, imaju priliku da upravljaju helikopterom i prelete iznad svega toga i uzdignu se u vis sve dok ne mogu da vide kilometrima daleko. To je recimo, najgori mogući slučaj. Zato umetnici koji stvaraju igre vole da varaju, da bi uštedeli na vremenu i otišli kući svojim devojkama. U mnogim igrama će biti prikazano samo ono što je neophodno pa će zgrade u daljini skrivati činjenicu da iza njih nema ničega. Nažalost, mi nismo imali priliku da viđamo svoje devojke. Mi smo nacrtali sve to i napravili tako da radi sa svake razdaljine ili visine, što vam omogućava da se popnete na vrh zgrade, uđete u njih, pa ih u nekim slučajevima čak dignete u vazduh.

bonus: Jedva čekamo da to i sami probamo. Hvala,











PS2 PlayStation 2

Izdavač:	Sony
Žanr:	Akciona platforma
Vrsta medija:	DVD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	10	10	7	96%

autor: Miljan Lakić

SLY COOPER and the THIEVIUS RACCOONUS

Titula glavnog junaka igre označava rakuna-lopova neviđene veštine, poteklog od duge loze "Majstora Lopovluka". Sly želi da se osveti Petorici Zlih, grupi grande krimosa koji su ubili Slajovog starog i utekli sa delovima knjige Thievius Raccoonus, nasledstvom porodice Cooper koji sadrže tajne veštine velikih Rakuna Lopova. Zajedno sa svojim prijateljima Bentley-jem (kornjača "Il Đenio") i Murray-jem ("agilni" nilski konj koji ima ulogu vozača - setite se filma Snatch i scene "He is our GETAWAY driver? What the F**K HE can get away from?"), Sly kreće u poteru za Nestašnom Petorkom, izbegavajući ljupku damu - policijskog inspektora Carmelitu Fox, a sve u cilju da povrati svoje pravo stečeno rođenjem.



Mister ŠARM

Budite sigurni: Sly Cooper je jedna od igara koje definitivno konkurišu za titulu mis šarm ove godine... (Mada ako mene pitate pobednik je već odlučen...)
Svaki element produkcije se uklapa u konačni rezultat atmosfere sjajnog crtanog filma. Grafika je perfektna, glatko animirani cel-shaded likovi ukombinovani u pastelni ambijent izgledaju preslatko. Impresivno slatko. Ihhh...
Neupadljivi zvuci šunjanja i potpuno usklađeni džinglovi iz pozadine postaju potpuno šašavi u akcionim scenama ili se utišavaju kako i akcija utihne. Čak su i povremene filmske sekvence vrlo kreativne, sa preciznim stilom koji odlično "ide uz ceo materijal". Ali koliko su samo introi za svaki od 5 nivoa inspirativni...



It's the inside that counts

Srž igre je linearna 3D platformica. Na svakom od četiri glavna sveta u igri postoji centralni deo iz kojeg pristupate nivoima, ali prvo morate završiti sve nivoe pre nego što se možete sresti sa gazdom tog sveta. (Lično, maksimalno uživam u takvoj koncepciji, a na vama je da birate...). Kretanje kroz svaki nivo se odvija po zadatoj putanji, pa ne postoji lutanje po nivou. (Ne znam već koliko puta sam rekao koliko ovo volim, ali evo ponavljam se još jednom. Valjda je to atavizam još iz vremena Manic Minera, šta li? Ali za mene u ovome leži cela slast platformske igre. Nivo po nivo do kraja. A ne malo 'vamo, malo tamo, a kraj, ma biće i njega... Možda...)
Znači treba proći određeno parče nivoa savlađujući prepreke nepovređen i (poželjno je) neprimećen. Počinjemo samo sa dva poteza - duplim skokom i udarcem sa nekakvim štapićem koji Slaj poseduje, ali će momak vrlo brzo savladati nove Majstor-Lopov poteze na taj način što će ih proučiti iz stranica Thievius Raccoonusa iz skrivenih mesta na svakom nivou. (Na žalost nisu baš svi potezi upotrebljivi.) Borba sa neprijateljima je jednostavna i bezbolna, a izazov obično leži u izbegavanju njihovih reflektorskih snopova ili napada sve dok im ne priđete dovoljno blizu da im opršite tur svojim prutićem. E sad svađe sa gazdama su mnogo, mnogo komplikovanije i uopšte su jako dobro dizajnirane i ostaju u sećanju.







Šunjaža? Ahaaaa...

Pošto bi lopov trebalo da ostane neprimećen, jel'te, moraćete da date sve od sebe da izbegnete bilo kakvo izlaganje svetlosnim izvorima kojima su nivoi bogati. Ako budete primećeni, oglasiće se alarm i sva svetla i reflektori postaju ljuti, crveno ljuti... Ako vas uhvate još jednom pre nego što "isključite" uzbunjujući alarm, Slaj je pečen. Jedan od načina na koji možete izbeći neželjenu "pažnju" je da upotrebite njegove super-šunjačke lopovske poteze, koji se možete primeniti samo onda kad vidite plavičasto svetlucanje. Zavisno od lokacije pomenutog svetlucanja Slaj može da čučne, klizi uza zid ili izvede još neki manevar skrivanja, provlačenja ili šunjanja.
Jedna od najboljih gameplay novosti je "HVAT" opcija, koja se nalazi na kružiću. Kada

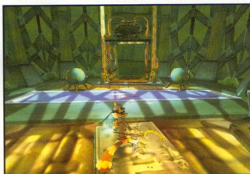
Manji nedostaci i fensi bonusi

Nijedna igra nije savršena, pa i Sly ima sitnije nedostatke. Najveći od svih je povremeno usporenje frejm rejta. Igra inače ide vrlo glatko, ali na nekim delovima gde je potrebno malo (mnogo) više računa imamo secko efekat. Ovo nije toliko izraženo da bi uticalo na gameplay, ali ipak je primetno. Takođe, grafički "pogon" kreira dodatni blur efekat preko svega što vidite. Ovo je očigledno bilo važno dizajnerima ali moj lični utisak je da igra ne bi izgledala ništa lošije i bez njega, a posebno ako bi isključivanje ovog efekta pomoglo da se koriguju delovi igre sa padom u frejm rejtu.

Sledeća stvar je dužina igre. Prvi prolazak kroz igru je sasvim moguće napraviti za manje od desetak sati igranja, što može zasmetati neki-







pritisnete krug u vazduhu u blizini merdevina, cevi, kuke ili nekog drugog "kačećeg" objekta, automatski ćete se uhvatiti za dotični predmet, a odatle započeti pentranje, ljuljanje ili šta već možete učiniti na tom predmetu. Ovo možda i ne zvuči kao nešto specijalno, ali ovaj sistem je tako PRIRODAN i značajno olakšava navigaciju kroz nešto što bi inače bilo frustrirajuće teška platformska sekcija. Sucker Punch očigledne shvataju da 3D perspektiva ima očigledne nedostatke kada treba predstaviti daljinu i dubinu, pa su obradili ove stavke sa iznenađujućim uspehom. Kamera je takođe vrlo dobro urađena, i postaje nelagodna samo u najluđim trenucima time trial nivoa.

ma. (Čuj nekima! Pa kako da se zasitiš ovakve poslastice?)
Igra je i prilično lagana. Gde je recimo Super Mario Sunshine otišao u jednu krajnost, Sly Cooper and Thievius Raccoonus ide u drugu, i spada u vrlo lagane igre. Ovo je ipak, donekle ispravljeno sa postojanjem time trial moda koji se pojavljuje pošto završite nivo. E ovo je prava stvar za fanatike, jer će ovde stvarno moći da testiraju svoje sposobnosti. Po završetku svakog od time triala otključavate komentar dizajnera o tom nivou, kao fenomenalan bonus koji bi lako mogao da postane standard u igrama koje dolaze. Čekajte, kad DVD filmovi imaju dodatni materijal, zašto to ne bi imale i DVD igre, zar ne?

Dobri momci

Sly Cooper, Master Thief - 18 godina

Glavni junak igre. Izdanak porodice Majstor-Lopova, postao je siroče sa osam godina. Sada kada je malo odrastao i usavršio svoje veštine, Sly je spreman da povrati knjigu veština svojih predaka. Trenutke odmora i razonode Sly provodi sa svojim ortaćima Bentley-jem i Murray-em u njihovom skrovištu - rashodovanom vagonu na periferiji Pariza. Likove kao što je Sly nemamo priliku često da sretnemo - on krade samo od kriminalaca, nešto kao moderna verzija Robin Huda.



Bentley, mozak iza cele operacije

Slajov premudri i nikad nervozni drugar iz Happy Camper sirotišta. Iako se Bentley-ju i ne dopada previše ono čime se Sly bavi, on se trudi da mu pomogne koliko god je moguće. Bentley obavlja sva istraživanja, ukazuje na opasnosti koje vrebaju, provaljuje šifre, pruža mu korisne savete itd... Bentley je izmislio Binocucom da bi mogao da bude u kontaktu sa Slajom u svakom



trenutku.

Murray, d vozač

Slajov smotani ali uvek srećni drugar iz istog Happy Camper sirotišta. Iako Murray nema puno osobina koje bi ga mogle kvalifikovati kao heroja, Slaj mu veruje ništa manje nego Bentley-ju. Murray-jev glavni zadatak je da Slaja odveze do bezbedne lokacije, a u tome nimalo nije loš...

Carmelita Montoya Fox, inspektor de policija

Predstavnica zakona koja voli svoje naoružanje. Do sada Carmelita nije imala mnogo sreće u hvatanju Slaja, ali to ne znači da će odustati od toga. Njoj nije važno što je Slaj "nova i poboljšana" verzija Robin Huda koji krade samo od onih koji zaslužuju da se od njih krade. Takođe je ravnodušna prema Slajovim "osećanjima" prema njoj. Jedina stvar do koje je njoj stalo je da ga strpa u ćorku.

Zlići

The Fiendish Five, Opaka Internacionalna Organizacija Kriminalnih Umova

Ovo vam dođu šefovi iliti bosovi u igri. Prema nekim informacijama Opaka Petorka je eliminisala Slajovog Starog i rasturila Thievius Raccoonus kada im je dojadila činjenica da im Cooper "Dikili" familija pustoši bankovne račune. ALI, napravili su



veliku grešku što su ostavili NJEGA u životu! Mr. Sly dolazi po svoju OSVETU!!!

Sir Raleigh, Glavni mašinista

Sitni gospodičić koji je postao pirat. Dotični Sir koristi svoja impresivna tehnička znanja i imutak da kreira naprave koje služe potapanju brodova krcatih dragocenim tovarom. Skrivena ispod nemirnih mora i guste magle koje čuvaju njegovo skrovište, nalaze se bezbrojna blaga koje su ovaj zloća i njegove pristalice akumulirali preko godina.

Muggshot, Siledžija i vlasnik kazina

Snaga ekipe. Rođen kao s...labić, gledajući popularne akcione filmove Muggshot je dobio inspiraciju da postane surovi gangster. Njegovi snovi su se prilično ostvarili - on je sada glavni gazda organizacije ljutih, naoružanih pajsera. Njegov kazino je paravan za ostale "manje legalne" poslove.

Ms. Ruby, Glavna džaftara

Okorela vudu veštica provela je detinjstvo u izolaciji izučavajući mračne magijske veštine. I ne libi se da ih upotrebi. Nikada u dobrim odnosima sa ostatkom sveta, ona vreba svoj trenutak u nekim dalekim močvarama, gradeći armiju magijskih ratnika i "nemrtvih".

Panda King, Ekspert za eksplozive

Piromanijak koji živi od eksplozije do eksplozije, ukoliko negde ne podmeće požar... Nešto mu je kvrcnulo u glavici kada nije mogao da proda svoju pirotehniku nekim aristokratama snobovima i sada je postao bezdušni vođ mafije koji obitava u svojoj tvrđavi u brdu baveći se iznuđivanjem reketa od bogatih porodica koje toliko mrzi.

Clockwerk, glavni vođa Fiendish Five

Zli momak Numero Uno. Ovaj pernati frik je najopasniji zlikovac Petorke. On je takođe najmisteriozniji gad - o njemu ne postoje skoro nikakve informacije... bar još uvek ne. Šta god da je ovo čudo, Slaj to ne zna, niti će verovatno ikada saznati...



Ljubav na prvi pogled



Još od letos pošto sam probao demo igre Sly Cooper sa **E3** sajma intenzivno sam umarao članove redakcije pričama o tome koliko sam se oduševio ovom igrom. Sada kada je igra konačno stigla - **TEŠKO NJIMA**!!! Hehehehe... Ok, ok evo i zaključka. Elem, Sly Cooper and the Thievius Raccoonus je platforma koja će se dopasti svakom ljubitelju žanra. Prvoklasna produkcija potencira prefinjeni gameplay, pa čak su i mini igre uglancane i doterane da sijaju. Sa ovom igrom momci iz Sucker Puncha su dokazali da pripadaju samom vrhu, elitnim game developerima. Prosto jedva čeka da vidim njihova buduća ostvarenja.







PlayStation 2

		Ostale platforme	
Izdavač:	Ubi soft	Game Cube	da
Žanr:	Platformska igra	X-Box	da
Vrsta medija:	CD		
Količina:	1		

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	8	8	85%

autor: Miloš Marković

RAYMAN ARENA

RayMan je oduvek bio simbol dobre platformske igre. Svaki put kada na našim ekranima ugledamo ovog junaka koji nema zglobove, znamo da igra ima velikog potencijala, međutim sada se stvari malo komplikuju...

Ovaj naslov se bitno razlikuje od bilo kog do sada odigranog, jer on u stvari nije deo tog serijala. Arena predstavlja "nastavak" ranije opisanog Raymana M isto za PS2. Da ne bi došlo do zabune, Arena je namenjena Američkoj populaciji, dok je "M" namenjena Japancima, Kinezima i Srbima. Verovatno se sada pitate kako je moguće da Arena predstavlja nastavak, a u stvari to je isto što i MultiPlayer. E pa, stvar je vrlo prosta. Ameri su malo poradili na igri i dodali neke nivoe. Doduše, njih nema bog zna koliko, ali ćete sigurno uživati u svakom od njih.
Da mi pređemo direktno na opis ove igre. U pitanju je jedinstvena kombinacija ranije viđenih Micro Machines-a i PoyPoy igre.



Naime, u igri postoje dva moda, jedan ima zadatak da nas zabavi baš onako kako je to radio MicroMachines. Dakle, izaberete svog pulena i sa njim krenete u trkanje gde apsolutno nema pravila. Drugi mod je sam Arena mod. Isto tako, izaberete svog omiljenog lika, ali ovaj put vi sada morate da izađete kao pobednik iz borbe.

Race MOD
Dakle, da se malo pozabavimo samim problemom modova u igri. Ovaj mod ima još tri dodatna pod-moda koji se razlikuju u samo par nijansi. Celokupno gledano, poenta je da se trči po stazi, preskaču prepreke i skupljaju Lumovi. Moram dodati i to da je ponekad mnogo bolje ići pravim putem nego koristiti prečice, jer se lako može desiti da padnete i tako izgubite malo vremena. Kao što sam malopre spomenuo tri moda u okiru Running moda se jako malo razlikuju. Cilj prvog moda je da stignete prvi na cilj. Drugo, da budete prvi i da imate najviše lumova, dok je treći ujedno i najkomplikovaniji i najzanimljiviji. Naime, potrebno je da odtrčite jedan krug. Nakon toga na stazi se pojavljuje vaš duh, koji apsolutno kopira ono šta ste vi radili u prethodnom krugu. Poenta je da pre njega pokupite sve lumove i ostvarite bolje vreme. Jako bitna stvar za svaki mod je da postoji i vremensko ograničenje. Naime, na stazi postoji nekoliko checkpointa kroz koje morate proći. Vreme se dodaje kada prođete kroz isti. Ukoliko vam se dogodi da vam vreme ponestaje, možete lumom gađati Plave i crvene leptire. Plavi leptir će dodati 1 sekundu, dok će crveni dodati 3 sekunde vašem vremenskom skoru. I to bi bilo to. Ma koliko primitivno izgledalo i zvučalo, ovaj mod je jako zanimljiv i vredi se oprobati u njemu.'

Battle MOD
Ovaj mod je po subjektivnom mišljenju autora texta mnogo zanimljiviji i agilniji od prethodnog. Naime, na raspolaganju vam je dvadesetak arena za borbu, i nekoliko podmodova. Poenta je biti najbolji, odnosno izdržati na nogama sve borbe.
Prvi zanimljivi pod mod je Capture the Lum. Karakteristika ovoga moda je što on stravično liči na Američki fudbal. Poenta je da prvi stignete do luma i istog zadržite 15 sekundi u posedu. Naravno, ovo bi bilo lako da u areni nema još 4 protivnika koji žele isto što i vi - pobedu. Kao olakšica je pregršt oružja koja na ovaj ili onaj način onesposobljavaju protivnika. Pobednik je onaj ko prvi sakupi 5 lumova odnosno ko prvi uspe da zadrži pet puta lum.
Lum Fight podseća na DeathMach jer je poenta da nanesete što više štete protivniku i tako istog fragujete (pošto ovo čitaju mlađi - ubijete prim.ur.). Pre početka igre možete podesiti koliki je maksimalan broj fragova, tj. koliko puta morate da ubijete protivnike ne bi li bili prvi. Kao malu pomoć u igri imate 7 vrsta oružja i 5 vrsta power upova. Ja ih sada neću sve ovde opisati, ali reći ću da su vrlo lepo osmišljeni i potpuno se uklapaju u okruženje igre.

Lum Flight je mod koji podseća na Pacman Arenu. Dakle na mapi se nalazi određen broj lumova. Na vama je da pre svih pokupite najviše. Ukoliko se desi da dobijete po glavi, svi lumovi koje ste sakupili bivaju prosuti po podu, a vi tada morate sve iz početka. Međutim kada se pokupe svi lumovi na mapi tada igri ne dolazi kraj. Da biste bili pobednik potrebno je da skupite 70% lumova.
Moram spomenuti da igru pokreće jako kvalitetan engine, koji je u stanju da podrži čak do 4 igrača u split screenu, a da pri tome nikome ne secka pri maximalno gustim scenama borbe. Grafika je za svaku pohvalu, a da ne spominjem efekte u pozadini. S vremena na vreme pogledajte u pozadinu i videćete do kog nivoa realističnosti se išlo.
O kontrolama ne bih da tošim puno reči, jer su OK. Preporučujem igranje na analognim palicama jer je tako mnogo jednostavnije i lakše.
- Dok čekamo da se pojavi Rayman 3, ova igra nam predstavlja pravi predah i malo zabave. Ukoliko vam je potrebno malo odmora od Countera, od Quakea i UnerealTournamenta oprobajte se u ovoj igri, nećete se pokajati.



Vrlo interesantan je podatak, da je većina mapa na kojima se igra dešava redizajnirana, i to vrlo bitno. Dodato je po 3 mape za oba moda, i po još nekoliko džidžabidža.



Lik Raymana

Ako vas nekada neko na ulici zaustavi i pita, kada se rodio Rayman, vi mu sa punim pravom odgovorite 18.08.1994 u Ubi Softovoj radionici. Rayman je prvobitno bio zamišljen kao čovek, ali je zbog tematike prve igre (platformska igra), on ipak postao imaginaran lik bez zglobova.



PS2 PlayStation 2

Izdavač:	EA
Žanr:	Arkadna vožnja
Vrsta medija:	DVD
Količina:	1

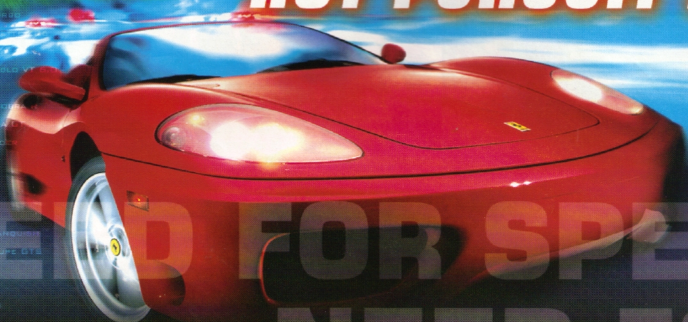
Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	10	9	8	91%

autor: Miljan Lakić

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



Need for Speed: Hot Pursuit II je nastavak Need for Speed III: Hot Pursuit, koji se pojavio 1998. godine kao treća epizoda u najpoznatijem serijalu arkadnih vožnji izdatom od strane Electronic Artsa.

Za one koji to možda ne znaju Hot Pursuit 2 nije realistična simulacija vožnje. Autori igre nisu želeli da se porede sa Gran Turismom 3 po pitanju realističnosti već su svoje napore usmerili u drugom pravcu - pravom arkadnom stilu vožnje. Znači ponašanje vozila u ovoj igri nije realno predstavljeno već je mnogo češće vrlo nerealno i uopšte zakoni fizike su tu više kao ideje vodilje nego kao strogo zacrtana pravila. I tako, kao i u svi prethodni nastavci igre, Hot Pursuit 2 sadrži veliki broj licenciranih automobila američkih i evropskih proizvođača kao što su Lotus, Lamborghini, Dodge, Chevrolet, BMW, Mercedes, i dva najpoznatija proizvođača sportskih automobila na svetu Ferrari i Porsche. (Nikad mi neće biti jasno zašto Sony ne želi da plati ove dve firme za upotrebu njihove licence u Gran Turismo serijalu...)
Novost je da automobili trpe oštećenja ako ste dovoljno loši za upravljačem, pa ćete morati da se dobro potrudite da bi ste ih vidljivo oštetili, ali uprkos oštećenjima performanse ostaju nepromenjene bez obzira na količinu štete. Realizam nije jača strana igre, ali realizam nismo ni tražili, barem kad je NFS u pitanju.



Kao što nam to samo ime igre govori, Hot Pursuit 2 se fokusira na ilegalnu umetnost vožnje protiv zakona. U stvari Hot Pursuit 2 je dve igre u jednoj. Za razliku od drugih trkačkih igara, ova ima dva podjednako velika championship moda, od kojih samo jedan uključuje policiju. Iskusno nazvan Ultimate Racer, ovaj mod se sastoji od 30 pojedinačnih takmičenja u kojima morate pobediti određeni broj protivnika, dok se nadmećete sa policijom, kroz niz različitih tipova trka. Ultimate Racer je realizovan na poznatom konceptu grananja, preciznije rečeno - kad uspešno završite neku

Izazovi

Petnaest staza (plus njihove mirror verzije), od kojih neke uključuju ekstremne vremenske uslove - uragane, mećave i pljuskove, pružaju širok spektar izazova. Animirani vozači i policajci oživljavaju izgled vozača u igri i donose pomalo emocija u svet nedodirljivih super automobila.









stazu otvaraju vam se još dve dodatne staze a vi po tom principu napredujete do vrha stabla. Ako prekršite ograničenje brzine panduri će poleteti za vama, a sa obzirom da vam je u interesu da liniju cilja pređete pre protivnika, ograničenje ćete KRŠITI konstantno! U početku će vas panduri juriti sa svojim krševima marke Ford Crown Victoria, ali ako nastavite da ih kulirate (kao što HOĆETE) broj pandurskih vozila će se stalno uvećavati. Nalik na Grand Theft Auto 3, broj pandura koji vas juri je u direktnoj srazmeri sa brojem zvezdica u gornjem desnom delu ekrana. Ako uspete da popalite sve zvezdice, očekujte barikade, šiljke po putu, brže pandurske automobile i čak helikopter koji će vas bacati EKSPLOZIVNE BURIĆE!?! Ako kljunovi konačno uspeju da vas tri puta zaustave u jednoj trci, moraćete sve ispočetka.

Međutim sve ovo zvuči mnogo opasnije nego što jeste. Hot Pursuit 2 počinje relativno laganim tempom - vozićete "low-end" mašine kao npr. Lotus Elise ili Opel Speedster, kao i vaša konkurencija, dok će panduri uglavnom biti blagi prema vama. Na daljem putu kroz ukupno 30 misija, konkurencija lagano postaje sve žešća, ali nikad do tačke frustracije. Ostali automobili su nemilosrdni - koristiće svaku priliku da vas POZDRAVE po zadnjem braniku - iako se nikako ne mogu nazvati perfektnim vozačima. Često ćete videti vozače ispred vas kako se zakucavaju u nailazeći saobraćaj ili loše procenjuju krivinu i rikošetiraju od zid ili bankinu. Naravno, isto ćete činiti i vi, posebno sa bržim automobilima.
Iako smo rekli da ponašanje vozila nije realno, performanse pravih automobila su srazmerno preslikane na njihove virtuelne varijante, samo u neralnom odnosu.

Uzmimo za primer Ferrari F50, koji ima vrlo prgav rep, što ga čini jako teškim za kontrolisanje u krivinama nego, recimo BMW M5. Ipak možete provesti skoro svaku trku bez skidanja prsta sa gasa uz izdašnu upotrebu ručne kočnice koja će vam u znatnoj meri olakšati prolazak kroz krivine. U stvari, što luđe vozite to bolje jer svaki put kada se odlepite od tla, preteknete protivnika, probijete policijsku barikadu ili dostignete maksimalnu brzinu automobila kojim upravljate, zaradićete NFS poene. U igri ima ukupno 49 autića koje možete otključati, uključujući 10 pandurskih vozila i nešto više "NFS" automobila, koji su u stvari "NABUJALE" verzije regularnih modela. Da bi osvojili ove automobile morate prikupiti određeni broj NFS poena pre nego što vam postanu dostupni u Challenge modu. Upravo

NFS Serijal

Need for Speed: Hot Pursuit II je očigledno najbolja epizoda serijala do sada. Vrhunska grafika i zvuk su samo dodatak na precizno upravljanje, širok izbor staza i automobila i brojne modove igranja. Tu je čak i "the pack" multi player mod koji omogućava dvojici igrača da u tandemu vozite protiv šestorice kompjuterski kontrolisanih vozila koji je verovatno najomiljeniji mod među dugogodišnjim fanovima serijala. Hot Pursuit 2 samo dodatno podiže standarde postavljene prethodnim delovima igre i svi vi ljubitelji arkadnih vožnji nemojte ni časka časiti da oprobate ovu igru za koju je vrlo skromno reći - lepa, dinamična i napeta.

Grafičke karakteristike

Cela igra ima prepoznatljiv stil najviše zahvaljujući dobroj grafici. Hot Pursuit 2 vam daje tri perspektive iz kojih možete igrati, dve iz trećeg lica i jedna iz kabine, i svaka od njih pruža izuzetan doživljaj brzine. Automobili su modelirani sa velikodušnim brojem poligona koji daju efektne rezultate osvetljenja i refleksije bez preteranog šljaštanja. Kako vaš automobil trpi oštećenja, primetićete skrckana stakla, slupane štopaljke i iskrivljene branike. Ukoliko zagrebete zid doći će do varničenja. Nagazite na gas i uz vrištanje guma ostavićete tragove na stazi koji ostaju na njoj tokom cele trke.
A staze su još jedna od jačih strana igre. I dok efekti odbljeska sunca od asfalt nisu ugrađeni u igru kao u Gran Turismu ili Burnoutu 2, osvetljenje je ništa manje nego impresivno, kao i celokupan render staza. Važne površine na stazi će reflektovati okolinu kao i sjajne površine vašeg automobila.
Grafički "pogon" u Hot Pursuitu 2 omogućava lokalizovani efekat magle koji je primenjen na nekoliko staza da dočara jutarnju izmaglicu, peščane oluje, vulkane i šumske požare. Što je još bolje ništa od dodatnih efekata ne utiče na performanse endžina. Igra se vrti na stabilno visokom frejm rejtu skoro bez ikakvih znakova usporenja.

Izbor lepotana

Veliki broj najpoželjnijih automobila današnjice, izrenderovanih do krajnjih mogućnosti konzola nove generacije, plus animacije vozača. Samo deo spiska čine i sledeći lepotani...

BMW Z8
HSV Coupe GTS
McLaren F1 LM
Porsche Carrera GT
Ford GT50
Aston Martin V12 Vanquish
Mercedes CLK-GTR
Ferrari F50
Ferrari F550









Profesionalni zvuk

Zvuk je na nivou ostatka igre. Kao što smo i očekivali svaki automobil u igri ima svoj jedinstveni zvuk motora i izduva, koji ima posebnu intonaciju u svakoj od tri perspektive. Opet, nije sve savršeno realno jer je i zvuk upotrebljen na način koji će obezbediti što više adrenalina u krvi, ali ćete sasvim jasno razlikovati zvuk nekog Ferrarija od Vipera na primer. Soundtrack se uglavnom sastoji od "oštrijih" pesama koji dopunjuju brzi ritam igre.
Zanimljivost predstavlja detalj da u trkama u kojima i policija ima učešća, pesme u pozadini postaju instrumentalne verzije originala u cilju da bi bilo moguće bolje razaznati radio komunikaciju policije, koji zvuče "k'o iz filma".





u ovom modu ćete moći da odaberete automobil koji ste otključali i provozate ga na dostupnim stazama, koje takođe otključavate skupljanjem dodatnih poena. Hot Pursuit 2 ima 15 različitih staza sa dodatkom njihovih verzija u ogledalu.
U challenge modu igre je uključen i skroman izbor vremenskih uslova - "clear" i "cloudy". Kao jako zanimljiv detalj u ovom modu možete preuzeti ulogu pandura, pa čak možete postavljati blokade na putu i vazdušnu podršku u vidu helikoptera.

Drugi mod koji možete igrati kao karijeru se zove world championship, i po svojoj strukturi je jednak Ultimate Raceru jer se takmičite kroz 30 granajućih takmičenja. Razlika između ova dva moda je ta što ovde ne morate brinuti o policiji - na stazi ste samo vi i konkurencija. Kao i u Ultimate Racer modu i ovde imate opciju da birate između klasičnog i ekstremnog moda upravljanja. U klsaičnom modu, automobilu se ponašaju u tipičnom preteranom maniru koji je uvek krasio Need for Speed serijal. Ekstremni mod je novost u u serijalu koji dodatno uveličava već potpuno divlje performanse automobila. Pa čak i sa ovim načinom upravljanja, kontrola nad vozilom je izuzetno precizna. Automobili su kao zalepljeni za asfalt na pravcu ali ih možete naterati u proklizavanje u krivini po vašoj želji.

AI

Veštačka inteligencija protivničkih vozača (pa i POLICIJE, heheh) će doprineti da se dodatno unesete u doživljaj vožnje najegzotičnijih automobila na planeti. Ako vas ne uhvate, naravno... Svi protivnici i policajci imaju različite i jedinstvene stilove vožnje što samo još više loži igrača da nauči svaki stil posebno. Panduri čak imaju ralićite stilove međusobno koje morate naučiti da bi ih se oslobodili.





Većina automobila u igri ima tendenciju da beži nosom iz krivine ali će vrlo lako zabaciti i "pozadinu" ako isforsirate gas ili zategnete ručnu kočnicu. Znači imamo vrlo preciznu kontrolu nad ponašanjem auta jer automobili odgovaraju na vaše komande upravo kako to očekujemo.

U NFS stilu

Postanite "Ultimate Road Racer" pobedom na brojnim takmičenjima, koja sva donose raznovrsne nagrade kao što su automobili, staze, poboljšanja, nove modove... Izazov igre predstavlja izbegavanje saobraćaja, policije i vremenskih (ne)uslova u velikoj brzini i VELIKOM stilu - pravom NFS stilu.



PlayStation 2

Izdavač:	Konami
Žanr:	Pucačina
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	9	8	5	81%

autor: Filip Jovanović

CONTRA - SHATTERED SOLDIER

Za ime Contra su čuli svi koji sebe smeju nazvati dugogodišnjim igračima. Svi znaju da je to jedna od najvećih Konamijevih legendi. Prvi deo ovog klasika je izdat još davne 1987. Kasnije je franšiza dobila još nekoliko nastavaka od kojih je svakako najuspešnija bila verzija za Nintendo Entertainement System (NES). Jedna platformsko-akciona pucačina sa skrolovanjem ekrana, jako puno oružja, puno teških protivnika, fenomenalna grafika za ondašnji pojam, odlična muzika sve su to bili aduti Contre. Osim single player zezancije mogli ste da igrate i udvoje, tako da je ova igra jednostavno morala biti hit. Konami je (s željom



za što više zaradi) iskoristio ime Contre još nekoliko puta. Ni jedan od tih nastavaka sem Contre !!! - Alien Wars nije vredna pomena. Sada posle dosta vremena, Contra se vraća u izdanju za PS2 u jednom, slobodno možemo reći retro stilu koji vraća Contru njegovim korenima. Verujem da su ovo uradili na zahtev mnogobrojnih nostalgičnih igrača koji su želeleli da svog omiljenog junaka vide u verziji i za najprodavaniju konzolu na svetu. Ali, to je mač sa dve oštrice, jer su današnji novopečeni igrači gladni novina (čitaj - Hard Core grafike, hektolitara krvi i Dolby Surrounda), a ne retro zezancija. No, Contra svima ima šta ponuditi.
Iliti priča. Iako su do sada imali dosta mašte u pričama o borbi Contre protiv Aliena, programeri su se ovoga puta odlučili za jednu vrstu beskrupulozne kopije, koja im, po skromnom mišljenju autora teksta, nije bila potrebna. Naime, priča u Contri - Shaterred Soldier-u je identična onoj iz legendarnog filma Demolition Man. U filmu glume tada nepoznati Wesley Snipes i Silvester Stallone. Dakle, u dalekoj i svetloj budućnosti Bill (player one u Prvom delu Contre) je odmrznut iz kriogenske ljušture da bi ubio/porazio/zaustavio Lance-a (player two u Prvom delu). Dakle Bill mora da udari na nekadašnjeg partnera i velikog prijatelja. Mili prijatelj sada ima drugačije poglede na svet. On je odlučio da pomogne mrskim nam alienima da se lakše spuste na zemlju. Čovek je praktično unstopable, pa su vlasti odlučile da odmrznu jedinu nadu. On ne radi sam, pomagaće mu simpatična i agilna Lucia. Zajedno će pokušati da zaustave Lannce-a.

Dakle ovde imamo skrolujuću 2D platformicu u kojoj lik koga vodite može da - puca, skače, trči. Nema tu puno razmišljanja - samo čistite sve pred sobom i skupljate poene/bonuse/helt. Na raspolaganju su vam samo 3 oružja, ali svako od njih ima alternativnu paljbu. Možete pucati iz Machine-guna, falmetrowhera ili grenade launchera. Grenade launcher može izbacivati i prateće rakete tako da ga srdačno preporučujem. Iako izgledaju jako moćno sva ta alternativna paljba deluje nekako... slabo. No, imaju svoju vrednost u određenim situacijama. Ne znam zbog čega su se programeri odlučili za samo 3 oružja, ali to im nije bilo pametno. Pogotovu što je glavno obeležje Contre oduvek bila gomila naoružanja. Za razliku od svojih prethodnika Shattered Soldier vas tera da malo i taktizirate, pošto stalno imate pristup svim oružjima. Tako da nemojte baš totalno izbaciti mozak iz kombinacije. Za bosove na kraju misije vam preporučujem flametrowher prvenstveno zbog odličnog secondary firea. Imajte u vidu da igra nije baš preterano laka i da ćete se pristojno oznojiti da bi došli do kraja i sukoba sa Lanceom. I pored toga što deluje zastarelo Kontra je zanimljiva igra koja će vas terati da je završite. To nikako nećete uspeti iz prve (a bogami ni iz druge), ali kako budete odmicali postajaćete sve iskusniji što će biti kad-tad



nagrađeno konačnim uspehom.
Remake Contre nam osim užitka pokazuje kako se jedna obična skrolujuća platformica sa malo šmeka i iskusnog pravljenja može pretvoriti u igru za širok krug ljudi. Već sam pomenuo da igra nikako nije laka. Nivoi težine se razlikuju samo u broju života i Continue-a a ne u AI-u. Osim toga, ko je ikad igrao Kontru zna da je jedan hitac protivnika dovoljan da vas pošalje kod Topalovića. Save-a nema, ali ima samo 5 nivoa (sa po nekoliko podnivoa) tako da kad se izvežbate igru možete preći za 3 sata 7-mog dana igranja. Konami je u igru ubacio zaista nekoliko zanimljivih fora. Na primer, glavnog bosa nivoa (koji su inače svi odlično urađeni, i glasom i stasom) možete susresti ne samo na kraju nivoa već i na početku/sredini/četvrtoj petini nivoa. Tako da osim što ćete akciju osetiti u neprekidnom kidanju sa sitnom bagrom, osetićete je i sa krupnim bossovima kojih ima dosta i svaki fight sa njima je zaita zanimljiv. Cutscene su fino odrađene i služe samo da ne dobijete infarkt od onolike napetosti i ubijanja gamadi. Razlike između Lucie i Billa (oboje kidaju) nema, tako da nemate potrebe da razmišljate koji je lik bolji. Odluka je na vama i na vašem afinitetu prema liku.
Contra Shatterd soldier je dostojan svojih prethodnika i zaslužuje da se nađe u rukama svih onih koji cene dobru zabavu. Fanovi serijala verovatno se neće ni truditi da čitaju text već će odmah kupiti igru, ali se nadam da sam vas ostale uverio da treba da odigrate Contru i pomognete Billu u njegovoj nemogućoj misiji.

Mala, pa ti lepo izgledaš

Iako Contra ima antičke detalje, grafika je urađena jako dobro i dobija visoku ocenu. Konstantno visok broj Frame-ova, oštra rezolucija, i čudovišta sa ogromnim brojem detalja govore u prilog. Animacija pokreta nikako nije iz 1987, ali nije baš ni iz 2002, ali ne smeta jer nema nekog iritantnog uticaja na igru. Fanovi serijala će biti zadovoljni, jer će u nivoima videti dosta detalja iz starijih delova igre. Zvuk nije loš, ali su glasovi junaka blago rečeno očajni. Bil zvuči kao da ima konstantno zapaljenje pluća, a Lucia nikako ne zvuči kao jedna španjolska lepotica. Sound track kombinuje par heavy-metal pesama sa finim tech-house chilloutovima. Verovali ili ne jednu pesmu za igru je ustupio čak i legendarni Underworld. To će svakako fanovima grupe (čitate text jednog od njih) činiti pokretačku snagu da dođu do dela gde će čuti pesmu TwisT (sa najnovijeg albuma A hundred days off). Uglavnom sve se slaže sa atmosferom igre i na audio-vizuelni doživljaj nemam većih zamerki.



PlayStation 2

Izdavač:	THQ
Žanr:	FPS
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

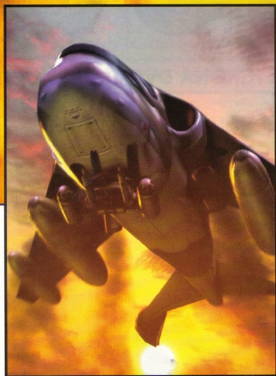
Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-2 igrača • Memorijska karta • Miš • Tastatura • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	9	7	8	78%

autor: Miroslav Đorđević

RED FACTION II





Jedva da je prošlo godinu dana od izlaska prvog dela Red Faction-a, a već nam eto stiže i njegov nastavak. Napravljene se značajne izmene i posledica toga jeste da finalni proizvod više gotovo uopšte ne liči na svoj uzor. Za razliku od prvog dela, koji se mogao okarakterisati kao "taktički FPS", Red Faction 2 ima mnogo više arkadnih elemenata. Izmene su načinjene i u grafici, ali sveukupno gledano mislim da je prvi Red Faction znatno interesantnije i zaraznije ostvarenje.



Radnja drugog dela je takođe smeštena delom na Mars koji ljudskoj rasi služi gotovo isključivo za dobijanje raznih ruda. U prvom Red Faction-u ste se borili protiv zle rudarske korporacije Ultor koja je sadistički iskorišćavala svoje rudare pa su oni na kraju digli ustanak i posle mnogo borbe uspeli da se oslobode. Atmosfera je bila mešavina legendarnog PC hita Half-Life-a i SF akcionog filma sa Švarcijem u glavnoj ulozi - Totalnog Opoziva (Total Recall). Sada se u pojedinim segmentima igre primećuje i blag uticaj igara kao što je Serious Sam (!!!), što pak znači da ste ponekad sa svih strana okruženi nevaljalcima koje treba isprašiti, te vam preostaje samo da držite dugme za pucanje i vrtite se u krug. Inače, priča se nastavlja tamo gde su na kraju prvog dela završila - Kancelar Republike, Viktor Sopot, je punih petnaest godina terorisao stanovništvo i iskazao krajnju nebrigu za zagađenje i kvalitet vazduha te je bunt u narodu rastao. Kako bi stvari držao pod kontorolom, Sopot je narodu preko sredstava informisanja servirao lažnu priču o tome kako njihova vojska postiže značajne pobede u tobožnjim ratovima van kolonije. No, neki ljudi se jednostavno ne mogu tako lako zavarati, pa se polako oformio front saveznika koji su na različite načine ugrožavali Sopota u cilju njegovog skidanja sa vlasti i prestanka diktature. Tako je oformljena i specijalna jedinica zadužena za najosetljivije zadatke u borbi protiv Kancelarovih trupa. Vi preuzima ulogu jednog od šest članova te jedinice i odmah na početku bivate stavljeni u samu borbu. Pošto ćete od prve sekunde igranja biti bukvalno okruženi neprijateljima, od izuzetne je važnosti da se što pre naviknete na izuzetno nezgodne komande. Prvo što će vam najverovatnije zasmetati je invertovan pogled (vi pritisnete gore-kamera ide dole i obrnuto) koji igračima nenaviknutim na ovaj sistem okretanja kamere predstavlja veliki problem. Ukupan broj komandi je zaista veliki i o tome dovoljno govori činjenica da se u igri koriste i R3 i L3 tasteri (ako neko slučajno ne zna, funkcije ovih dugmića se dobijaju pritiskom leve (L3), odnosno desne (R3) Dual Shock palice "u dubinu"). Međutim, kao i kod svih ostalih FPS -ova na PlayStationu 2 javlja se problem nedovoljne preciznosti komandi.










Multiplayer

Nema većeg zadovoljstva nego razbucavati prijatelje u nekoj dobroj FPS igri. Da nije tako, ne bi tolike igraonice širom sveta bile tako dobro posećene. Isti osećaj sada mogu imati i vlasnici PlayStation2 konzole (i Red Faction igre naravno) ukoliko priključe četiri kontrolera na konzolu i igraju se u split-screen režimu za čak četiri igrača. Ništa bolje od ovoga kada vam dođe društvo...



Svako će se složiti da je vozanje kursora džojpadom mnogo nepreciznije od kontrole pomoću miša i tastature, još uvek neprevaziđenog sistema igranja svih pucačina iz prvog lica. Red Faction 2 će vam u skladu sa tim pričiniti mnogo veće zadovoljstvo ukoliko spadate u one (na žalost još uvek malobrojne) srećnike koji uz svoj PS2 imaju i tastaturu i miš. Što se drugih poboljšanja i izmena u odnosu na prvi deo tiče, treba obavezno pomenuti da je sada prisutan znatno veći arsenal oružja i da je izgled eksplozija poboljšan. Takođe je dosta porađeno i na AI-ju, pa se tako sada vaši protivnici kreću u grupama, izbegavaju bombe i sklanjaju se iza zaklona kada treba da promene šaržer. Ono što je izuzetno iritantno jeste činjenica da su oklopi vaših neprijatelja sada gotovo neprobojni. Može se lako desiti da u običnog vojnika (ne bossa!) precizno ispalite ceo šaržer i da on ostane živ. Pored upotrebe meni tako dragog eksplozivnog naoružanja (ručne bombe, granate, rakete...), jedini pouzdan način eliminacije je pucanje u glavu. Veliki problem je užasno sporo reload-ovanje oružja koje traje predugo, pa ćete jako često ginuti baš dok punite. Novotarija ima i u invertaru, a najviše se ističe novi Night vision goggles koji ćete tokom igranja obilato koristiti. Jedna od osnovnih karakteristika prvog Red Faction-a - mogućnost korišćenja mnoštva različitih vozila rasutih po nivoima, je i sada tu i još su plus pridodata i neka nova vozila. Ono što se sada po prvi put javlja jeste poprilična linearnost koja zaista ume da iritira. Često ćete se naći na velikim otvorenim prostorima sa prividnom mogućnošću velike slobode kretanja, koja će se vremenom na žalost svesti na jedan put kojim morate ići kako biste prešli nivo. Što se grafike tiče, ona je dosta poboljšana. Sada su ivice mnogo oštrije i jasnije, i svetlosni efekti izgledaju sjajno, ali se i dalje ponekad javlja problem stapanja protivnika sa detaljnom pozadinom. Desiće se da čovek stoji svega desetak metara pored vas i puca, a vi ga jednostavno ne vidite jer ga kamuflira pozadina. Geo mod je takođe poboljšan, no o tome više reči u posebnom boxu.

Iskreno rečeno, pomalo sam razočaran ovim nastavkom. Prvi deo mi se izuzetno svideo pa sam valjda očekivao previše. No, developeri Volitiona nam definitivno nisu podarili lošu igru. Red Faction ima mnogo kvaliteta i mislim da će pokupiti jako mnogo fanova među ljubiteljima arkadnih FPS-ova.



Geo Mod

Red Faction je jedina igra u kojoj možete uništiti skoro ceo nivo!!! I to u bukvalnom smislu te reči! Ukoliko raketnim lanserom pucate u zid u njemu će ostati rupa, pa tako možete ponavljanjem pucanja u jednu tačku iskopati čitav tunel i proći u susednu sobu! Moguće je uništiti apsolutno sve, pa tako možete u slučaju da vas mrzi da tražite ključ-karticu za neka vrata da ih jednostavno raznesete. Normalno postoje tu i tamo poneki izuzeci kada su neka važna vrata u pitanju, oko kojih ćete morati malo više da se pomučite i pronađete regularan način da ih otvorite. **Geo mod** je postojao i u prvom delu, ali je u drugom posebno poboljšan.





PlayStation 2

Izdavač:	Konami
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	6	5	6	65%

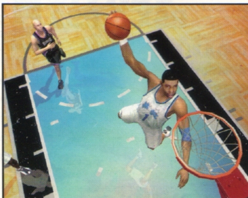
autor: Igor Simić

NBA STARTING FIVE

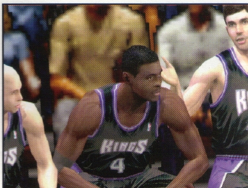
Sedite u toploj sobi, uz flašu omiljenog pića i dobro raspoloženog prijatelja i provodite JOŠ jednu besanu noć pored TV-a... Hmmm, sve me to asocira na NBA utakmice. Sezona se lagano zahuktava, a B92 je otkupio prava za prenošenje više od 70 NBA utakmica ove sezone (na žalost, u ovu brojku uračunate su i utakmice u Play off-u)... A to znači - prenos NBA utakmice svakih 5-6 dana! Uz "Ludog, ludog" Iliju Kovačića i njegove podatke (čovek je jednom ispričao životnu priču bivšeg igrača Majami Hita - Pi Džej Brauna!!!), a boga mi i komentare (BOMBA STOJAKOVIĆA!!! Kaaaaakva BANANA



Divca!!! itd.) biće tu još dobre zabave u sezoni 2002/2003.
Prošle sezone Lejkersi su superiorno trijumfovali, i Filomenu Džeksonu na ruku stavili još jedan šampionski prsten (čovek je prosto neverovatan). Ove godine, njihovi rivali u finalu - Nju Džersi Netsi su "jači" za usluge godinama jednog od najboljih defanzivaca lige - Dikembe Mutomba (ne znam da li treba zanemariti činjenicu da vreme teče i za Afrikanca - 34 godine nije malo). MVP Protekle sezone - Dejson Kid konačno će dobiti priliku da sarađuje sa vrhunskim centrom (godine u Dalasu i Feniksu proveo je razigravajući bekove i krila), a odbrana Netsa konačno će imati "nekoga" ko može da se, bar delimično, izbori sa presnažnim Šakilom. Pored Kingsa koje ćemo i ove godine bodriti svim snagama, u pripremnom periodu najviše su pokazali moji "ljubimci" - Orlando Magic, ali problem sa nedostatkom kvalitetnog igrača



na poziciji 5 doći će im glave kad tad ... i uvek bezopasni Dalas, koji se ove sezone "oštri" za prvu poziciju u regularnom delu prvenstva.
Elem, NBA karavan po svom starom, dobrom običaju kreće negde početkom novembra, a oni najuspešniji na parketu će dočekati i početak juna (završetak finalne serije). Shodno tome, vođeni osećajem za komercijalu i dobrim tajmingom, proizvođači igara su rešili da svoje fanove obraduju sa 3 dobre (vrlo dobre, možda i odlične) simulacije košarke. Zapravo, radi se o simulacijama NBA-a, i sve tri su dovoljno dobre da ih jednostavno MORATE imati u svojoj kolekciji. Pa ... da počnemo - prvi na "tapetu" je Konami, i njihova verzija NBA za ovu sezonu - NBA Starting Five.
Možda i najslabiji u ovom ciklusu, Starting five je jedna od onih igara koje ne plene grafikom, i savršenim tehničkim izvođenjem, ali imaju "dušu"... Šta će vam duša u sportskoj simulaciji? Zapitaćete se... Nije to duša u pravom smislu te reči, nego je u pitanju istančani osećaj Konamijevaca za brzinu dešavanja na terenu, koja je ovog puta saaasvim realna. To znači da u simulaciji u kojoj četvrtina traje 12 minuta broj postignutih poena (vaših i protivničkih) varira između 160-70 i 220-30 - Konačno!!!
Pored sjajnog introa koji će vas oduševiti i raznežiti, Starting Five vam nudi i igranje na pet nivoa težine, i još jednu sjajnu opciju koja predstavlja novost u košarkaškim simulacijama Konamija (do sada poznatih kao Shoot out serijal) - Front office. Front office je sjajno mesto gde ćete moći da saznate sve statističke podatke vezane za vašu, i bilo koju ekipu iz NBA karavana u bilo kom trenutku u sezoni. Zamislite samo, ćefne vam se da pogledate kako je protiv Memfisa odigrao Marko Jarić



(kud baš njega nađe ?! Prim. ur), i ustanovite da je na parketu proveo 6 minuta, postigao 2 poena, šutirao dvojke 3-0, trojke 1-0, i pogodio oba slobodna bacanja. Svemu tome dodao je i po jedan skok i asistenciju, faulirao je protivnika dva puta, izgubio 2 lopte ... Vrhunski!!! Možda će vas pokreti igrača koji pomalo podsećaju na Katarinu Vit i relativno neinteresantan gameplay odvojiti od Starting Five-a, ali imajte na umu da NBA Starting Five nikako nije loša igra.





PlayStation.2

Izdavač:	Sega Sports
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	8	8	8	84%

autor: Igor Simić

NBA 2K3

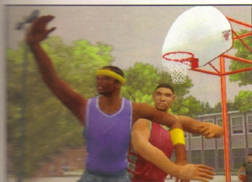
Dragi moji... Na ovom mestu sportski announceri (popularno u našem narodu, od milja nazvani najavljivači he, he ...) bi rekli onu svoju famoznu rečenicu - Let us get ready to rumbleeeee!!! Publika histerično počinje da vrišti, gase se svetla iiiii - Pred nama je NBA 2K3!!!

Najbolja NBA simulacija u protekle dve godine (mišljenje igrača na internetu), dobila je svoj nastavak na PS2. Moćni (finansije su samo "minorni" problemčić koji ih tišti) Sega koncern, udružio se ovog puta sa ESPN televizijom (eto ko je u celoj situaciji stvarno moćan) i pred nas stavio "luče" kojem ćete veoma teško odoleti.

Pa, šta uraditi kada se u vašem životu pojavi "luče" koje jednostavno ne možete da iskulirate?! Prepustite se svojim osećanjima i dozvolite sebi da uživate u čarima novog NBA2K3 koliko god možete.

Na samom početku saznaćete da su postave update-ovane 25. avgusta (Ratko Varda ne igra u Vizardsima! Šmrc!)... I dok saznanje o tome da su neki vaši omiljeni igrači promenili sredinu u preriodu od 25. avgusta do sada (nije ni malo naivno igrati sa Torontom u kome Hakim Olajdžuvon, koji se u međuvremenu povukao, igra kao u najboljim danima, ili bez njega), pred vama će se pojaviti izvanredan intro koji će vam u 2-3 minuta koliko traje, pokazati pregršt neverovatnih zakucavanja,





Aley oop-ova i nekoliko banana, i sve je to odlično uklopljeno u muzičku pozadinu.

Na uvodnom skrinu ... Ma vidi ga! Evo Ajvara u svom najboljem izdanju (naravno sada ga nisu pokazali u situaciji u kojoj polu-drogiran svoju nevernu ženu golu!!! izbacuje na ulicu). Oduvek sam voleo problematične tipove koji toliko dobro kontrolišu loptu da MORAJU da budu negde blizu svetskog vrha (Diego, legendo, evo prilike da te pomenem)... No, moram priznati da ne odobravam njihovo idealizovanje.

Od prisutnih modova treba izdvojiti Street mod koji možete igrati u 9 okruženja i u kome je fizika lopte, konačno, malo različita od njenog ponašanja na parketu (Sada još samo da to urade i sa kretanjem i akcijama igrača i eto nama sjajnog street moda), i Sega Sports Challenge koji će vam omogućiti da svoje rezultate uporedite sa ostalim fanovima ove igre širom sveta. Adresa za ovaj "mod" je www.Segasports. com... Jako lepo, i veoma inventivno.

Što se tiče promena u samom igranju, ovoga puta, turbo dugme konačno, od vašeg igrača neće napraviti zver spremnu da "proždere" sve pred sobom, nego će on - potrčati. Vaš igrač će u turbo modu, slabije kontrolisati loptu, i biće jako "raspoložen" za pravljenje faula u napadu, tako da ćete sada mnogo više voditi računa o tome da li će vam R1 dugme biti "zaglavljeno" ili ne.

Komentatori

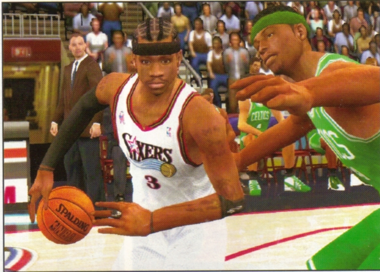
Imajući na umu **ESPN**-ovo učešće u ovom projektu, začudilo bi me da su komentatori, i njihovi komentari loši, ali... ESPN je premašio sva moja očekivanja. Priče vezane za igrače koji šutiraju slobodno bacanje, napuštaju igru zbog 6 ličnih... su toliko dobre da će vam pre ili kasnije odvući pažnju sa igranja bar na momenat ili dva. Izvanredan način da se atmosfera u igri podigne na viši nivo, i prilika da o vašim NBA ljubimcima saznate još ponešto... Sjajno.



Pohvaliću još i izgled igrača, parketa (koji je neka čudna mešavina drveta i ogledala) i publiku koja izuzetno podseća na polu-zainteresovanu Američku gomilu i poželeću vam puno, puno, puno sati dobre zabave uz **NBA 2K3**!







PlayStation 2

Izdavač:	EA
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	9	10	10	88%

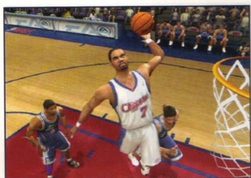
autor: Igor Simić

NBA LIVE 2003

Postoji jedna izreka u narodu (koji nije naš) - Opera nije gotova dok Debela ne zapeva. E, da bi se ova "opera" završila, ovoga trenutka pojavljuje se "Debela", i ovoj priči daje srećan kraj. Ko bi rekao? EA Sports u nekoj priči vrhunac? Izgleda da se vremena menjaju ...

Iako Segi i ESPN-u definitivno treba čestitati na izvanredno obavljenom poslu, ipak bih kao najbolju košarkašku simulaciju u ovom mini-buketu izdvojio NBA Live 2003! Šta to znači, mnogi će razumeti onda kada budu videli NBA 2K3 - vrhunska simulacija košarke je pred vama, i treba je eksploatisati (čitaj - igrati dok vam oči ne ispadnu) do maksimuma.

Prva razlika je u tome što su podaci updateovani 31. avgusta, što ne menja skoro ništa u postavama u odnosu na 2K3 ... Na logou se ovog puta nalazi MVP protekle sezone Jason Kid, a u pozadini ohoooo - pa muziku za igru su u maksimalno crnom i rap i ar ne bi (morao sam ovako da napišem hi,hi,hi...) fazonu uradili niko drugi do Busta Rhymes (koji se i pojavljuje u igri, uz još nekoliko poznatih holivudskih faca), Snoop doggy dog!!!, Angie Martinez ... i još nekoliko MTV "faca". Slušajući crnčuge kako svojim rep i soul fazonima "razbijaju" dok vi birate modove, nameštate taktike... shvatićete koliko ukupnoj atmosferi u jednoj igri može da doprinese dobra (u stvari, ODLIČNA) mjuza.









I tako, dok se neobavezno šetate kroz menije, želeo bih da vam skrenem pažnju na opciju Team Management gda se kriju SVE!!! stavke vezane za promene u jednoj NBA ekipi. A stavke su od promene startera, preko Create player moda (odličan Create mod će vam otkriti još jednu stavku vezanu za jugoslovenski basket i njegovo mesto u svetu. Za razliku od hokeja gde me je naše prisustvo više nego iznenadilo i oduševilo, u NBA Live-u sam samo "uredno" proverio da li su Ameri tolika "đubrad" da nas izbace i iz ove igre.) pa sve do promene defanzivnih i ofanzivnih akcija vašeg tima. Pronaći ćete i veoma pedantne statistike SVIH NBA igrača, i to - u prošloj sezoni, u prošlom play off-u i u karijeri ...

Odlična grafika će vam "upasti" u oči još od prvog momenta igranja, ali prosto ne mogu da ne pomenem likove igrača, face trenera, njihov način oblačenja!!! pa čak i nerviranja!!! Veoma detaljno. Izgleda da su se u EA Sportsu ovoga puta potrudili da isprave sve one "sitnice koje život znače", i eto nama izvanrednog basketa. Novi EA Sports Freestyle način kontrolisanja igrača je toliko dobar da samo mogu da vam kažem da sam godinama maštao o nečemu sličnom, a da je za privikavanje na njega potrebno svega nekoliko partija.

Sex, droga i rok` en` rol... Govorili su naši stari, a mi trojkom protiv droge, Snoop doggy dog umesto roka, a NBA Live umesto... Dobro de, nije baš toliko dobar!!!



One on one

Posebni osvrt na deo NBA Live 2003 pripada modu one on one. Izgleda da se ovaj mod sve više ustaljuje u košarkaškim simulacijama, što je meni posebno drago. Ovakvi dueli omogućiće ljubiteljima "magične igre" da se okušaju u ulozi Magic-a, protiv Jordana, Birda, Parrish-a, Mc Hale-a, Barkley-a, Drexler-a... Dobra stvar u ovom modu je što vaša kreativnost i individualnost dolaze do izražaja, a by the way vežbate se za slične situacije na terenu.





Replay

Haaajde, taaakoo... Kupačice moja, čudo ćemo napraviti. Znam da replay nije baš kao da ga je snimao Đenka, ali sasvim zadovoljava - potpuna sloboda u kretanju kamere, pozadinski blur koji odaje utisak brzine kojom se akcije odigravaju, odsjaj svakog svetla u dvorani je bitan... Ma totalito pervertido, videćete.



EA VS KONAMI VS SEGA

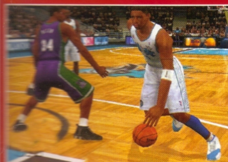
NAJBOLJI BASKET OVE GODINE JE...

KONTROLA

U ovom veoma važnom segmentu košarkaških simulacija, treba među ovim igrama izdvojiti **NBA Live**, i njihov novi način kontrole - EA Sports Freestyle. Ovaj način kontrole omogućiće



vam da u napadu sklonite loptu od odbrambenog igrača (kao T - Mek na slici), da savršeno ispivotirate oko protivničkog centra ili da svoje driblinge kreirate!!! Dok ćete u odbrani moći da stanete u niski stav, da protivniku ometate vidik, i sprečavate



pas dižući ruke, da u zavisnosti od toga da li vam je protivnik levoruk, ili desnoruk, na njega iz stava krenete levom ili rukom!!!
Sigurno će vam se desiti da pokušavajući da izvedete neku "vratolomiju" izgubite loptu, sami sebe pogodite u nogu i sl. 2K3 u ovom segmentu nije zanemarljiv, ali za sve driblinge u napadu potrebno je samo na vreme pritisnuti Cross-over kontrolu, i igrač će sve učiniti sam. Vremenom ćete naučiti šta od



kog igrača možete da očekujete ...
Starting five ima veliku slobodu kretanja, i kreativnost... ali to je kao u fudbalu - nije dribling, već kretanje u nekom smeru, a to se onda manifestuje kao - Izradio sam protivnika! Cool, ali nedorađeno, i pomalo monotono.

NAPAD

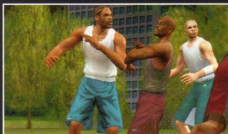
Znam da svi Ameri navijajući za svoj tim viču Deefence (oodbrana)!!! Ali, bez dobrog i maštovitog napada, nema ni dobrog basketa. Ovoga puta valja izdvojiti 2K3 koji ima strategije i načine napada i odbrane koji su karakteristični za SVAKI tim



u NBA. To znači da New Orleans po default-u igra nezanimljiv, spor basket, a akcije im se uglavnom svode na spuštanje lopte do slobodnog (ili zauzetog) posta u poslednjih 5 sekundi napada, ili ostavljanje Edija Džonsa u situaciji Jedan na jedan (Isolation)... Veoma pohvalno, konačno su se analitičari koji se bave ovom igrom



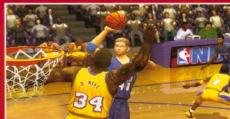
uključili u "kolo". Na 2K3 je moguće odabrati između 25 ponuđenih akcija u napadu, i 10 načina odbrane, a ako vam se nijedan od ponuđenih ne dopada možete da kreirate sopstveni napad, ili odbranu (pokušajte sa zonom 2-1-2 u kojoj je centar



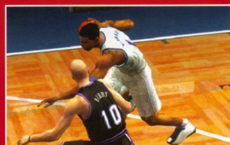
protivnika striktno čuvan) i time zbunite protivnika. NBA Live takođe ima interesantan Playbook, ali za njegovo proučavanje i korišćenje trebaće vam malo više vremena i strpljenja... To nikako ne znači da je loš. Starting five u ovom segmentu vrlo malo zaostaje za konkurencijom, ali takođe možete postaviti i odigrati zamišljenu akciju (doduše, malo manje precizno)... Ovako u vašim napadima ima i neodgovornosti, odugovlačenja ... ukratko - Niste mašina!

EXTRA

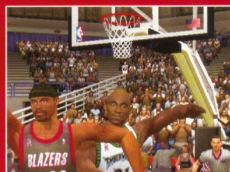
Ako bi ovde trebalo uporediti sve one delove igre koji nisu opisani, a jako su važni, onda bi trebalo istaći IZVANREDNU fiziku kretanja lopte u sve tri



igre, a naročito u Live-u. Ne mogu a da ne spomenem potpuno realno kretanje igrača, izuzetno realne pasove, situacije u kojima igračima ispada lopta, bacanje za loptama koje izlaze u aut ... u 2K3. Okruženja za street basketball u Live-u i 2K3. Čirliderke,

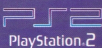


sudije, maskote, ponašanje igrača u Time out-u i komentatore u 2K3. Svađanje sa sudijom, ponašanje prilikom izvođenja slobodnih bacanja, ležanje igrača pored aut linije pre nego što uđu na teren u Live-u. Odličan način da se unapredi šut u NBA Live-u, koji će vam omogućiti da konačno pogodite prilikom izvođenja fade away-a



(pravo vreme za šut je malo posle dostizanja najviše tačke u odrazu igrača)... Izuzetan tajming koji je potreban da biste u Starting five-u lupili "sulju" ...

Ipak, teška srca, ako baš MORA da se izdvoji jedan najbolji basket blagu prednost dajem NBA Live-u, mada bih se izuzetno prazno osećao da nikada nisam imao priliku da igram 2K3. Starting five je, za sada iza konkurencije, ali ima najviše mesta za napredovanje ...



Izdavač:	Sega
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	6	7	5	72%

autor: Igor Simić

THIS IS FOOTBALL 2003

Siguran sam da su mnogi od vas pomno pratili situaciju na tržištu igara, očekujući da se pojavi opšte popularni, i sveopšte obožavani Pro Evolution 2 (koji, na žalost, opisuje kolega Tešić šmrc !)... Lepo naš narod kaže - Ko čeka, taj dočeka. Zajedno sa Pro Evolution-om, ovoga puta hvatajući poslednji voz za izdavanje dobre simulacije fudbala, pojavio se i This is Football 2003. Pre samo dve godine, smatran za jedinu dostojnu konkuren-



ciju ISS serijalu, a danas potpuno nov i svoj (na svoj način "opičen"), TIF je delimično podbacio!!! Malo sam više očekivao u smeru poboljšanja motion - engine-a, možda su nešto više mogli da i po pitanju poboljšanja grafike ... Ali NE! Sega Sports je ostao dosledan svom prethodniku, i jedina poboljšanja u igri su potpuno update-ovani sastavi svih ekipa, i neverovatno pedantne statistike SVIH timova koji su u igri zastupljeni. Tako ćete igrajući sa Boavistom (koja je relativno anonimna, a kvalitetna ekipa) saznati da se Duda, koga znamo još sa ISS Club edition-a za PS, punim imenom i prezimenom zove



Carlos Duda Ventura, da je Brazilac u ekipi iz Portugalije, da je mlad (imate čak i datum rođenja)... Saznaćete i njegovu trenutnu vrednost na tržištu, a zatim i koliko je precizan prilikom šuta, koliko visoko skače, kakav pregled igre ima, koliko igrača na terenu može da uposli (kako biste drugačije preveli Passing Vision?)... i još mnooogo, mnogo karakteristika kojima se može opisati nečije fudbalsko znanje. A prosto je neverovatna revnosnost i nepristrasnost prilikom ocenjivanja. Veliki plus za Sega Sports i statistiku u ovoj igri!!!
Kao i uvek kada igrate TIF, vrhunac igranja je Sezona, ili igranje nekog od Nacionalnih kupova. Ovoga puta sezonu možete igrati sa bilo kojom ekipom iz - Argentine, Belgije, Brazila, Holandije, Engleske, Francuske, Nemačke,



Italije, Japana, Koreje!!!, Meksika!!!, Portugalije, Škotske, Španije ... i to nije sve. Naravno, tu su i nacionalni kupovi svih ovih liga, a kada zavirite u Competitions mod videćete da možete igrati i World cup, Euro cup, Africa cup... a ako vas zanima nešto drugo tu su i Timewarp Kup i Liga, gde ćete imati priliku u TIF igrate sa timovima i igračima koji su u proteklih pedesetak godina obeležili i ispisali istoriju modernog fudbala.
Iznenadiće vas prisustvo i ponašanje sudije na terenu, i po prvi put moguće je sudiju pogoditi loptom, srušiti ga, gurnuti ako vam se nalazi na putu ... Pogledajte reakcije i ponašanje golmana, i ponovo pohvalite Sega Sports! Tu je i 15 autentičnih stadiona širom sveta, i verovatno najbolji response (reagovanje igrača na vaše komande) u dosadašnjim simulacijama





fudbala. Eh, da nije te proklete grafike, i pomalo "kockastog" motion engine-a... Ko zna, možda se i to popravi, i eto konkurencije Winning Eleven-u!

Career mode

Još jedna od stavki koje treba istaći je Career mod. Počinjete sa ekipom koja je potpuno anonimna u svetu fudbala!!! i sa njom krčite put kroz lige, kupove i sva ostala takmičenja. Počinjete u školskom dvorištu!!!? a gde ćete završiti zavisi samo od vaše mašte!



Transferi

Prosto je neverovatno sa koliko igrača, njihovih karakteristika, i podataka o njima raspolažete u ovoj igri... Kao da igrate menadžersku igru. Ovoga puta da bi vam igranje bilo zanimljivije tu su i transferi. Transfer market radi non - stop, i omogućiće vam (ako pametno poslujete, i postižete dobre rezultate) da u ekipu koju vodite dovedete igrače koje volite (Boavista sa Olembeom, Torpom, Klompeom i ostalom "bandom" sigurno bolje zvuči nego kad su tu J. Silva, Rui Lima i ostali). Ova novost će u vaše sezone i kupove doneti mnogo emocija i kalkulacija ... Uživajte !



PlayStation 2

Izdavač:	Konami
Žanr:	Fudbal
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	10	9	95%

autor: Mihailo Tešić

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Koliko još puta je moguće da se dogodi ovo što se događa već... čekajte da se preračunamo... Winning Eleven od 2 do 6, ISS Pro, ISS Pro Evolution 1 i 2, Pro Evolution Soccer za PS2, (ISS-ove za PlayStation 2 ne računamo, jer to nikako nije ista igra, a kojekakve J Lige i club edition-i takođe ne mogu baš da se pohvale da su doneli išta novo u igrivosti)... Dakle, već deseti put se događa da KCET izbacuje novu fucu u gladne CD/DVD drajvove naših konzola, novu fucu koja je ista, a nekako bolja - ispeglanija, doteranija, sređenija, za taj procenat bliža savršenstvu (tj. onom što je maksimalan kvalitet za konzolu na kojoj se igra pojavila, u ovom slučaju PS2).

Po našim proračunima, bar deseti jubilarni fudbal koji iz Konamija na naše prostore stiže za Sonyjeve konzole, nadograđen je prilično primetno (za oštro profesionalno oko, he,he) u odnosu na svog evropskog prethodnika čije ime nosi (uz dodatak broja 2), a skoro je potpuno identičan svom japanskom parnjaku, igri Winning Eleven 6 - uz jednu bitnu falinku koja se zove PAL tj. 50 Mhz, tj. "zašto mi se čini da je ovo nekako sporije (i stoga lošije) od Japanca?". (c)ta je tu je, živimo za trenutak kada će se neko u Konamiju dosetiti da ubaci opciju za odabir hercaže pre početka igre. Sada se okrenimo kvalitetima.

Igrivost, igrivost mi je sveee.... Da, da, da, ako ste igrali PES ili WE 5 ili WE6, sve vam je jasno, znate komande - a ako ste u međuvremenu pretrpeli oštećenje mozga, pogledajte Practice Mode i sve će vam biti potanko objašnjeno, uz primere iz igre (iako bi bilo lepo da je i u u tom delu Practice interaktivan umesto da samo gledate akciju i čitate tekst koji vam objašnjava komande - no, zato je tu sam Practice, koji je nadasve interaktivan, pa vi izvolite i VEŽBAJTE ono što ste pročitali). Dakle, komande su sasvim iste, dobro iskalibrisane i podešene, čak toliko da možete bez frke da uskočite u ovaj fudbal iz prethodnog PES-a ili WE 6. Prvi put još od ISS Pro 2 za PSOne (o'ladiću sa skraćenicama, obećavam) se dogodilo da odmah razguzimo "konjpjutera" na Normal nivou, i to sa sasvim nasumično odabranim timovima (u mom slučaju Bugarska protiv Norveške 3:0 i Slovenija protiv Finske 2:1 - naprej Zmajčeki!). Čak i na četvrtoj zvezdici težine sve je išlo prilično OK (Čile je patio protiv Engleske sa više ne toliko brzim, ali i dalje munjevitim Owenom). Najteži nivo ipak ostavljamo za neko kasnije i iskusnije vreme. Dakle, kao i uvek, znate sve komande ali igraćete ovu igru, igrati je i igrati, ne biste li počeli da provaljujete sve njene finese i forice, ne biste li na kraju postali veliki fudbalski mag.





FIFA 2003 vs. Pro Evolution Soccer 2

Ko je bolji, pitaju se mnogi (koji ne umeju da razlikuju svinju od bisera, ili već tako nekako)? Zanimljiv podatak: po prvi put se dogodilo da se ova dva fudbala pojave istog dana, čime je rivalitet podignut na novi nivo. Konami je pomerio unapred premijeru Pro Evolutiona, što je nateralo EA Sports na isti korak, tako da su ljubitelji fudbala i vlasnici PS2 imali veliku muku tog 30. oktobra. No, iako FIFA 2003 izgleda spektakluarno, iako ima sjajan zvuk i prava imena girača i timova, Pro Evolution Soccer 2 je uspeo da obezbedi mesto koje mu po pravu bolje igrivosti pripada: u ovom trenutku to je najprodavanija sportska simulacija Evrope.





Vizuelni identitet igre je takođe gotovo identičan japanskoj verziji: intro je sasvim isti ("Drugar ti si dečko praviš veliku buku derući se po ulici ima da budeš velik čovek jednom imaš blato na licu koji blam šutiraš konzervu svuda okolo MI ĆEMO TE MI ĆEMO TE ROKNUTI!") kao i svi meniji i sve opcije - do sada smo se svi navikli na njihov tipično-buđav dizajn i više ga ni ne primećujemo. Primetan novitet je KCET-ov ugovor o sponzorstvu s Umbrom (koji, ako se ne varam sponzoriše i reprezentaciju Crne Srbije, pardon, Srbije Gore), a Umbrovim imenom se diči i jedini pravi novitet u igri koji se nalazi u Practice Modu, a to su Umbro izazovi. Prilično slatko, iako ne verujem da ćete preterano vremena provesti uz njih: potrebno je izvesti razne pod-



vige kao što je driblanje između saobraćajnih kupica, držanje lopte što je više moguće u posedu tima itd, pa ako skupite dovoljno poena da osvojite prvo mesto na rang-listi za taj izazov, otključaće vam se već neka tajna (tajni All-Star timovi i stadioni se otključavaju i kada završite svaki kup i ligu - prva stvar koju sam otključao je bio All-Star World Team... majko mila, da vidite te zverine). Svi nacionalni timovi i svi klubovi su isti kao i u WE6, mada je zanimljiv način na koji je Konami ovaj put zaobišao nedostatak licence na prava imena: svi klubovi se sada uglavnom zovu po pokrajinama države u koji su smešteni (kao, što je recimo, Juve uvek bio Piemonte) - eto, sada ćete, kao što ste uz Japanca naučili da prepoznajete zastave mnogih država, uz PES2 naučiti i ponešto o geografiji velikih evropskih zemalja. Male izmene nabolje je pretrpela Master liga - između 40 timova sada možete mnogo realističnije i lakše birati i kupovati igrače.

Grafički, PES2 je gotovo isti kao WE6 (primećujete li blagu repeticiju u tekstu?), mada ima još više animacija igrača, čime je postignuta dodatna divota i neverovatna realističnost igre (kladim se da ću i kroz 6 meseci videti neku animaciju pada igrača koju ranije nisam video) i face poznatih zvezda još malo više liče na pravu stvar. Zvuk u igri je sjajan (pogotovo s odabirom domaće publike, gostovanja ili derbija), čak je i muzika OK (ista ona blesava sintetizovana na koju smo navikli), a i komentatori su ostali debilni. No, nema veze - isključite ih.

Šta više reći. Svi marš na virtuelno igralište. Kao da moramo da vas teramo...







PlayStation 2

Izdavač:	Activision
Žanr:	Simulacija skejta
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	9	9	8	89%

autor: Brajović Strahinja

TONY HAWK 4

Zaista je teško poverovati da je od prvog izdanja ove sada već legendarne igre prošlo samo tri godine. Te davne 1999. lansiran je jedan potpuno novi žanr do tada nepoznat široj igračkoj populaciji. Brojevi su vremenom rasli i tako je čedo Activisiona stiglo i do svoje četvrte inkarnacije. Mnoge kompanije uvidevši koliki je uspeh ostvario ovaj serijal krenili su istim putem i počele da skupljaju mrvice ostale na stolu posle večere kralja. Sam Activision je lansirao još mnogo drugih arkadnih simulacija ekstemnih sportova, ali oni su iako daleko od neuspeha imali mnogo manji učinak od Tony-a. Čisto podsećanja radi, tu su



bile i simulacije snowboard-a, bajkinga kao i surf, sve ovo se manje ili više igralo (čitaj: prodavalo), ali je legendarni serijal najboljeg skejtera na planeti ostao dragulj na kruni Activision-a. Siguran sam da se pitate šta je to

LIKOVI

Pro skejteri sa kojima možete voziti su manje više ostali isti, pored već sto puta pomentog tu su još i Cabalero, Mulin, Raynolds, Kembel, Elsa Steamer kao i Bob Burnquist koji se vratio, podsećam vas da ga nije bilo u trećem delu. Sami modeli skejtera su poboljšani, i pokreti su im mnogo realističniji, a tu je i sjajna opcija Customise koja vam dopušta da pored stvaranja skroz novog lika promenite izgled već postojećim tako da ih prilagodite svom ukusu. Svaki od igrača ima i svoje trikove po kojima je poznat, većina trikova su pre bili speciali, a sada su postali regularno oružje ovih profesionalaca.



novo u četvorci, što već nismo videli u prethodnim nastavcima. Najvećim delom promenjen je Career Mod koji je sada doveden na jedan potpuno drugi nivo, koji je po mom mišljenju u mnogome unapredio samu igru i povećao odličnu atmosferu pri igranju. Kao i u odličnom Agressive Inline-u i Tony Hawk više nije ograničen sa dvominutnom vožnjom, što je bio slučaj u prethodnicima. Mape ćete od sada voziti vremenski neograničeni, imaćete dovoljno vremena da probate stazu da vidite interesantne lokacije i tek kada ste spremni aktivirate rešavanje nekog od ciljeva. Kako sad to? Pa tako što ćete prići nekom od mnogob-





rojnih prolaznika koji su označeni velikim strelicama iznad glava, pritiskanjem određenog dugmeta počećete priču sa tim likom, i onda će sat početi da otkucava vreme određeno za cilj koji ste startovali. Što se samih ciljeva tiče oni su manje više već viđeni i dobro poznati. Tu su naravno skupljanje za taj nivo određenog broja poena, naravno nezaobilazno spelovanje reči S-K-A-T-E kao i razna skupljan-



Zvuk

Zvuci koji prate igru su ostali skoro nepromenjeni i stiče se utisak da se na tom polju od trojke ništa nije promenilo. Standardni ambijentali kao što su razne sirene, glasovi, zvuk saobraćaja sve je to već viđeno, pardon čuto. Ali zato je muzika zvezda ovog naslova. Sa preko 30 pesama sound track igre je zaista neverovatan. Muzika obuhvata većinu pravaca uz koje ljudi širom sveta voze, pa će tu biti i HC-a i HIP HOP-a Skate Punk-a i svega ostalog, uz velikane poput Iron Maiden-a, NWA-a i System of a Down. Jednostavno igra sadrži po nešto za svačiji ukus. A tu su i dve pesme koje izvode sami skejteri. Pored toga dodata je i opcija uređivanja play liste tako da možete jednostavno isključiti one stvari koje nisu po vašem ukusu.





ja ili rušenja predmeta karateristične za nivo. Naravno tu su i razni zadaci koji uključuju graindovanje određenih šipki, gelendera i slično. Od novina tu je spelovanje reči C-O-M-B-O i to radeći samo jedan vezani trik uz pomoć manuala, takođe postoje i zadaci koji uključuju osvajanje određenog broja poena radeći veliki povezan trik. Kompletiranje ciljeva na nivoima donosiće vam poboljšanja vašeg junaka, nove trikove, speciale, keš kao i stat poene. Kada kompletirate 90 od ukupno 190 zadataka na nivoima, otključaćete Pro zadatke koji su posebno zanimljivi zbog toga što se većinom poklapaju sa događajima i stvarne karijere skejtera sa kojim igrate. Tako će jedan od zadataka sa Tonyem biti da izvedete njegov

TRIKOVI

Trikovi su zaista mnogo uznapredovali. Većina specijala iz prethodnih delova je sada regularan trik, a sada su tu mesto njih potpuno novi i originalni specijali. Dodat je i mali detalj koji me je zaista oduševio, a to su slow motion speciali koji vam ostavljaju vremena da se divite triku koji ste izveli. Takođe, tu je i po meni najveći napredak ovog četvrtog nastavka, a to su takozvani Tweaked iliti izmenjeni trikovi. Tako ćete ako više puta pritisnete kombinaciju tastera za određeni trik dobiti njegovu izmenjenu varijantu ili čak skroz novi trik. Ovim je broj mogućnosti kombinacija trikova u igri proširen do maksimuma. Za primer uzeću dvaput pritisnutu kombinaciju za Stalefish kojom izvodite izmenjeni Stelefish, a ako dvaput pritisnete Benihanu dobićete skroz nov trik Sacktap. Dodata je i jedna sjajna novina, a to je mogućnost hvatanja za zadnji deo vozila u pokretu što vam daje neverovatno ubrzanje koje možete iskoristiti za ogroman grind ili zaista BIG air. Jednostavno, THPS4 trikovi = najbolji do sada.







čuveni skok sa jedne rampe na drugu uz određeni trik. Mnogi od zadataka u četvrtom izdanju biće problem čak i za iskusne veterane ovog seriala i nemojte se nadati da ćete igru završiti za dva sata, za to je ovaj put potrebno više, mnogo više. E, sad malo o parama. Po nivoima će lebdeti novčanice, baš kao što je to bio slučaj u dvojci. Skupljene pare ćete trošiti u skate shop-u za kupovinu novih dasaka i kupovinu raznih stvarčica, kao i za otključavanje skrivenih likova za koje će vam trebati i do $100,000 pa će vas to zaista naterati da svaki nivo do piksela pročešljate u kešolovac stilu.

NIVOI

Kao i sve ostalo u igri i nivoi su pozamašno napredovali. Mnogo se radilo na samoj realističnosti u grafici i teksturama. Takođe nivoi su skoro dva puta veći nego pre, tako da se sada zaista možete izgubiti. Što se lokacija tiče postoje one prenešene iz realnog života, a to su na primer Kona skejt park baziran na pravom parku na Floridi, kao i San Francisco i njegove najpoznatije lokacije za skejt. Pored realnih tu su i izmišljeni nivoi poput Alkatraza. Osnovnih nivoa ima 9, a koliko ih ukupno ima zajedno sa skrivenim to zaista ne bih mogao da vam kažem, ostaje na vama pa proverite. Mogu još samo da dodam da su nivoi još jedna od sjajnih delova ove igri i ujedno i jedan od glavnih razloga zašto je morate probati.













Pored svega navedenog igra donosi i odličnu multiplayer podršku kako lokalnu tako i online, koja se odlikuje i nekim novitetima, kao što su na primer Combo Mambo iliti takmičenje u najvećem povezanom triku ili Score Atack u kome je cilj dostići određeni broj poena pre protivnika. Moram da pomenem i to da je Skate park editor poboljšan i da je sada tu mogućnost skidanja već napravljenih parkova sa neta kao i upload-ovanje vaših da bi drugi igrači širom sveta mogli u njima da uživaju. I šta drugo reći nego da je svima nama koji smo ovo ostvarenje pomno iščekivali, mukama došao kraj, i sada nam samo ostaje da iznova pobeđujemo sebe (ne, ne, nije kafa skejt je) i uživamo u umetnosti vožnje najpopularnije daske na svetu. I ne zaboravite **SKATE IS LIFE**.

PlayStation 2

Izdavač:	EA
Žanr:	Sport
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
10	8	8	7	79%

autor: Igor Simić

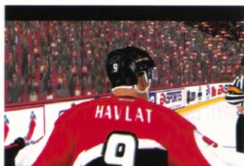
NHL 2003

Sezona u NHL-u se već zahuktava, i bilo je pravo čudo što ovu igru nismo imali prilike da opišemo još u prošlom broju, no, bolje ikad nego nikad... I tako, NHL 2003 je pred nama. Ove godine Hašek je prestao da teroriše protivnike svojim genijalnim odbranama, i otišao u zasluženu penziju, a društvo u hokejaškoj kući slavnih praviće mu i najveći hokejaš svih vremena, koji se ove sezone zvanično povukao - Vejn Grecki. Dakle, dve legende hokeja rešile su da se "skrase", i ligu učinile malo zanimljivijom. Zamena za Hašeka u Detroit Red Wings-ima Curtis Joseph "Zid" neće se tako dobro provesti kao njegov prethodnik, jer je ekipa Detroita starija za godinu dana - Larionov preko 40, Ajzerman 35, Hal preko 35... Sjajna ekipa, ali vreme definitivno ne radi za njih. Videćemo šta nosi nova NHL sezona, ja bih pored "sponzora" iz Detroita izdvojio još Rendžerse (jer za njih navijam od malena), Pitsburg (vratio im se Mario Lemju) i Dalas (legija stranaca bi konačno mogla da proradi) kao favorite za osvajanje Stenli kupa.



Intro je potpuno "oškrbavljen", i svodi se na to da najveće zvezde NHL-a (Lemju, Grecki, Mesije, Sakić ...) izgovore It's in the game! I to je sve!!! Oprostićemo Ea Sports-u zbog ovakvog introa, samo zbog činjenice da su u igri scene koje gledate u modu Credits možda čak i bolje od klasičnog intro-a, i prosto je neverovatno koliko je dobro akcija na ledu uklopljena u melodičnu Garage muziku koja je zastupljena u celoj igri. Veeeeliki plus za EA Sports je potpuno autentična muzika za igru koju izvode Blindside, Default, Papa roach, The Fallout ... i možete je naći na disku sa muzikom iz igara - EA Sports Trax!!!

Igru možete igrati u nekoliko modova, ali najzanimljiviji, i svakako, najprivlačniji za igranje, su Franchise i International. Turniri u International modu su nešto što se teško može prepričati, i nose jednu potpuno "blesavu" atmosferu - pa borite se za svoju zemlju! I PO PRVI PUT otkako igram hokej posredstvom mašina, igrač kojeg napravite za može da bude Jugosloven!!! Što u kasnijem igranju može da prouzrokuje vaše učešće u reprezentativnim aktivnostima našeg državnog tima - možete igrati hokej u Jugi, i protiv svih svetskih "šmekera" (možda će krekovana verzija doprineti da ne osetite ovo zadovoljstvo, ali... ovo je sjajno)!!!



NHL 2003 je što se tiče samih dešavanja na ledu, verovatno najkvalitetnija simulacija hokeja do sada. Nema onog "svemirskog letenja" po ledu, one ludo brze akcije od koje vas boli glava... Ne, sve je kao na pravoj NHL utakmici - klizaš kontru, brz si; igraš u Short hand-u, lagano klizaš iza gola, trudeći se da igrač kome dodaješ ne bude pokriven protivničkim igračem. Šutevi igrača ovoga puta su dosta realni, i jedina moja zamerka na ovaj segment igre su One-timeri. Ponekad će pak poleteti neverovatnom brzinom u pravcu gola, a da situacija nikako ne liči na pravi hokejaški šut.

Fintiranje igrača, i kontrola paka su dovedene do tančina, i veoma će vas iznervirati kada ne možete protivniku da oduzmete pak, jer ga gradi, ili pak obradovati kada batica iz protivničke ekipe pruži štap u vašem pravcu i proleti, a golman zapeva - Proljeće na moje rameee sleeeće ... Dobar hokej - NHL 2003, možda može i bolje, ali ... Sasvim dovoljno za kvalitetno igranje do sledećeg nastavka!

Publika

Sigurno ćete primetiti i ovaj važan segment hokejaških utakmica. Publika je "pomalo" dvodimenzionalna, ali je jako bučna, reaguje na dešavanja na terenu, bodri vas, ubacuje predmete na teren, "loži" vas za vreme tuče ... Izvanredno prenesena atmosfera sa NHL utakmica sigurno će uticati na to da ovu igru igrate još duže.



NHL Cards

Jako simpatičan mod koji će vam pomoći da vaši igrači igraju bolje, a da protivnici budu "rsmo", i otvoriće vam neke do sada neviđene "zezalice" - Sumo hokej!?, Lightning puck, Shooting mania!? ... Bilo kako bilo, dobri potezi se boduju poenima za koje kasnije kupujete kartice, koje vam pomažu - Cool.









PS2 PlayStation.2

		Ostale platforme	
Izdavač:	Eidos	Game Cube	da
Žanr:	Akcija	X-Box	da
Vrsta medija:	CD i DVD		
Količina:	2 (1)		

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
9	9	9	5	91%

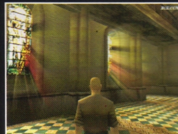
autor: Filip Jovanović

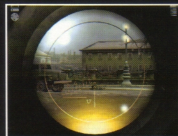
a man machine|silent and perfect|invisible|stzle|no regret|no mistake

HITMAN 2
SILENT ASSASIN

shadows *style*

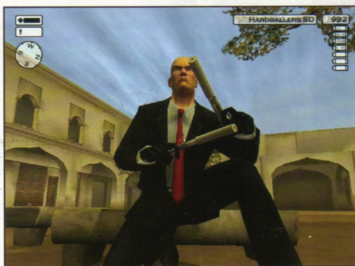





Sporim korakom sam se približavao dvojici stražara ispred stepenica. Još jednom sam namestio šešir onako kako bi trebalo da ga nosi vođa muzičke grupe. Znao sam da ličim na njega, ali da li mi njegova odeća stoji? Napipao sam derindžer u džepu i bio spreman da opalim i na najmanje mrštenje stražara. Pogledali su gitaru u torbi i osmehnuli se: "Pa gde si ti Tommy, znaš da don Anguillo ne voli da čeka na muziku". Eh, kad bi samo znali da Tommy leži u WC-u, zadavljen. Popeo sam se uz široke crvene stepenice, i ušao u sobu 18. Otvorio sam torbu i rasklopio gitaru. U njoj je ležao moj dragi Dragunov. Znao sam da imam jako malo vremena. Anguillo sigurno nigde ne bi krenuo bez svog muzičara i čeka u svojoj limuzini. Prišao sam prozoru i blago pomerio zavesu. Veliki Don je stajao ispred limuzine i diskutovao sa nekim. Još bolje po mene. Bio mi je dovoljan i taj mali prorez između zavesa. Brzo sam naciljao i samo sam čekao da mi se drhtanje ruke malo smiri. Nišan je stajao tačno u predelu donovog čela. Brojao sam sekunde. Duboko sam udahnuo i približio prst obaraču. BUM! Donovo beživotno telo se srušilo. Za trenutak sam zastao, a onda potrčao niz požarne stepenice. Odmah pored izlaza je stajao veliki đubretarski kamion. Uleteo sam i imao taman toliko vremena da ogrnem narandžastu jaknu. Dok sam velikom brzinom išao ka autoputu proletelo mi je kroz glavu: "Kako je moguće da ga je ubio neko drugi??! Ma nema veze, ne zanima me, važno je da ja dobijam svojih 500000 EUR":)

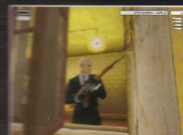
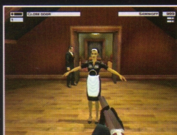
Posle čitanja ovog pasusa 90 % čitalaca misli da sam ja lud. Ako se to naziva ludošću onda su svi koji su igrali Hitman 2 ludi kao STRUJA. Neću da filozofiram, ova igra je dijamant koji smo sa



pravom dugo čekali, igra pored koje ćete provesti 20-30 sati bespoštednog maltretiranja džojstika, igra koja menja granice igranja na PS2. Fenomenalno, ali da krenemo od početka (kao i obično). Prvi deo koji je u verziji za PC, izazvao je dosta kontroverznih izjava, nije prošao toliko finansijski dobro. Time su programeri uvideli da nekih par sitnica, poput kamere i save-a (na njih su se odnosile glavne zamerke u prvom delu), mogu uništiti jednu sjajnu ideju i jedan zaista dobar TPS. I bacili su se na temeljan rad. Nastavak je igra koja je prebolela sve dečje bolesti prethodnika i kojoj prosto nema zamerke. Napravili su igru u kojoj možete biti i Rambo (mada je to zaista teško) i šunjalica. To je ono što će privući igrače. Ali, ono što je još važnije: Thiefolike igre više nisu rezervisane samo za PC. Dame i gospodo - Hitman 2 za PS2!

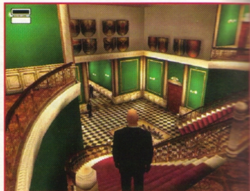
Priča počinje na Siciliji u jednom malom manastiru gde je naš junak (ćelavi lođak sa Barcodeom na potiljku) našao utočište. On je sad miran čovek i pokušava da se pokaje za stvari koje je činio. Ali, pronalazi ga opasni veliki ruski baja/bos (naravno da je Rus, da je Amer ne bi bio veliki), koji ga spletom ucena i varki, a prvenstveno otmicom jednog od sveštenika crkve, tera da ponovo krene u action. Iako preko volje C47 i dalje je ipak ubica, samo što je sad tihi ubica. Ponovo će obući svoje tamno odelo, iskopati zakopano oružje, nabaciti onaj čuveni pogled i postati... baja. Naš hero će se naći u svetu najvećih svetskih zavera, zlih narko-dilera i ostale belosvetske bagre. Imaće prilike da se







Najveći svetski atentatori i ubice

Malo obrazovanja - da znate na koga da se ugledate :)

- **RutuliuS** - Jedan od prvih hitmana ikada. Živeo je u Starom Rimu i navodno je, na nagovor Tiberija Graha (tj. njegovih sestercija) ubio 4 senatora koji se nisu slagali sa usvajanjem nekog zakona. Rutti je verovatno ubijao na spavanju jer je tada jedino oružje hitmana mogao biti nož.

John Wilks Butt - Čova koji je ubio Abrahama Linkolna. On baš i nije bio neki profi baja kao ostali ali je obavio posao koji su južnjaci od njega zahtevali. Atentat se dogodio u pozorištu na vrlo jednostavan način. Butt je izvadio utoku prišao Abrahamu i pucao mu u glavu.

Lee Harvie Osvald - Svi ste čuli za ovog lika. On je optužen za ubistvo Johna Fietzjeralda Kennedy-a, jednog od najpoznatijih američkih predsednika. Kako je to murija objasnila čova je pripremao atentat čitavih 10 meseci! Kennedy je ubijen snajpericom (tadašnjom) sa jedne od Dalaskih zgrada dok je prolazio kroz paradu.

Jackal - Lik koji je pokušao da ubije Charla De Golla, predsednika Francuske. On je inače bio profi ubica i unajmljen je od strane francuskih separatista da ubije De Golla. Scena je bila slična onoj kod ubistva Kennedy-a, ali Jackal je promašio. Nakon toga je pobegao i nikad se više nije čulo za njega.

Nikola Kavaja - Verujem da je on opšte poznat. Najneuspešniji u svojim pokušajima. 2 puta je hteo da ubije voljenog nam druga Tita. Smatralo se da je Američki plaćenik, ali ako je stvarno bio onda je trebalo da se bavi obućarstvom, a ne hitmanstvom.



bori protiv Bin Ladenovih kompanjona, sicilijanskih papana... ma, čudo jedno, samo dotle treba doći. A to videćete nije lako.
Gameplay je fantastičan! Sada konačno možete da se osećate kao pravi ubojica. Postoji 20 nivoa i svi su uglavnom na isti fazon. Potrebno je načiniti 3 koraka -1. doći do mete, zatim, 2. ubiti metu i 3. pobeći sa crime scenea. Igra potencira miran prelazak nivoa, tako da neke misije možete završiti sa samo jednom žrtvom! Naravno, za ovo treba da budete jako spretni i sretni. Postoji jako puno varijanti što daje izvesnu dozu nelinearnosti, što je veliki plus. Kompleksnost je na nivou tako da igra nije ni malo laka. Za neke misije će vam trebati brdo vremena da bi skapirali da npr. ne treba ubiti onog jadnika na početku. E, tu na scenu stupa Save. Imate pravo da 2 puta snimite u toku igre, što je sredina između prvog dela i normalnog save-a. AI je značajno unapređen tako da su protivnici veeeeliki zalogaj. Više nije dovoljno samo se prerušiti, jer i tada neki papan može da vas prepozna i uzbuni 60 tisuća nervoznih penzosa. Uglavnom kad vas prepoznaju znajte da komotno možete da restartujete misiju. Nema vam spasa. Recept je - šunjati se po mraku, likvidirati stražare žicom ili ih uspavljivati, uzimati im odela - a dalje vam treba malo i sreće. Koristite otrove za metu (nisu džabe izmišljeni). Ne isključuje se mogućnost srljanja, ali se ipak tu gubi draž igre. Ipak pomislite koji će plaćeni ubica, makar i najiskusniji, krenuti sam protiv svih u pohod sa svojim vernim heavy machine gun-om. Ovo nije Quakeolika već MGSolika igra. Dakle, korak bliže realizmu. Kamera je sada totalitarno sređena i uopšte neće praviti probleme tokom igre. Neće vas izneveriti.



Crime scenes

Mesta ubojstva, odnosno nivoi su savršeno odrađeni. Za razliku od prvog dela gde smo se uglavnom kidali u zgradama/kućama/vilama/restoranima, sada se pribegavalo otvorenom prostoru što predstavlja pravi raj za snajperiste. Naći ćete puno tihih, bezbednih skrovitih mesta na kojima ćete moći da se lepo ukampujete i eliminišete baju/bajicu.



Osim toga sve je odlično dizajnirano tako da ćete biti veoma zadovoljni onim što vidite. Putovaćete kroz mnoge zemlje sveta, uključujući Japan, Rusiju, Indiju... Šetaćete se i po starinskim zamkovima, a i po hi-tech laboratorijama. Detaljnost je za 9.9. Teksture su žive i pune kolorita, Facial animation će vas zapanjiti, a i animacije između nivoa ni malo ne zaostaju. Uglavnom animacijom se predstavlja vaša sledeća meta, što može biti jako vredno. Animacija ćelavog loođaka je uznapredovala i sada nemamo nikakvih zamerki što se takođe može reći i za interpolaciju sa kojom je bilo nekih problema u prvom delu igre rađenom za personalni računar. Muziku je radio ni manje ni više nego Mađarski simfonijski orkestar (kako li su oni prihvatili da rade za IO ja ne znam, ali su dobili grdnu kintu to je sigurno), tako da je deo oko zvuka odrađen profi. Mjuza će se ubrzati u ključnim momentima, a dok npr. ciljate sna-

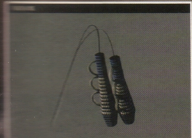
Xbox Version

Igra je osim za PS2 i PC rađena i za Xbox. Nekih bitnijih razlika nema, sem naravno u grafici (ako je to ikome uopšte važno :). Osim toga prijavljeno je da u verziji za Xbox postoji bag na 4. nivou gde nemogućnost otvaranja jednih vrata sprečava dalje igranje. Ovo je brzo rešeno tako da će ponosni vlasnici Xbox-a moći da likuju nad svojom skupom mašinom.



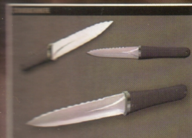
Najvatrenija oružja

Wire - iliti žica za davljenje/svilen gajtan. Mnogo efikasno, tiho i posve korisno oružje kojim ćete



izvršiti 50 odsto svojih ubojstava. Ne ostavlja tragove tako da ga srdačno preporučujem ukoliko ste sami sa metom u prostoriji. Upotreba: prići meti sa leđa i obaviti oko grla, daviti. Zatim ukloniti telo žrtve.

Nož - E, kada krenete da seckate kobasicu... šalim se naravno. Za nož



važi isto što i za žicu, samo što ponekad ostavi krvavu mrlju

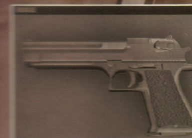
Katana - Blblblblblblbl. Ništa samo balavim, ne treba ništa objašnjavati.

RUGER 22 Silenced - Iliti za kaunteraše - USP sa prigušivačem.



Simbol za tajne agente. Bešumni pištoljčić koji će vam pomoći da likvidirate neku manju grupu ljudi (dvoje - troje), a da za to niko ne čuje. Po mogućstvu gađajte s leđa (u čontaru podrazumeva se).

Dezert Eagle.50 AE - Da li treba da kažem još nešto? Mama i tata za



sve bliske susrete, kada idete u bučnu likvidaciju ne odvajajte se od deserta. Plus - velika probojna moć (kida zid kao sir), jedan metak bilo gde u trup je dovoljan. Minus - 7 metaka šaržer, slaba preciznost. By the way, ovaj izraelski izum je nedavno proglašen za najomiljeniji pištolj vrsnih CS igrača.

MP5 - na srpskom - **hekler**. Tu se sve zna. Koriste ga čak (čak !!!) i naši specijalci. Veoma precizan, ne rasipa, ima dovoljno metaka, ma čudo jedno za grupne sukobe. Ako ste iole dobar strelac glave će padati samo tako.

Automat Kalashnikov 47 - iako je o ovom sjajnom oružju uglavnom sve



rečeno ja moram da kažem da ćete u Hitmanu 2 (ukoliko se odlučite na Rambo stil) biti primorani da koristite kalaš skoro u svakoj misiji. Za njega jednostano ne mogu da nađem manu. Univerzalno oružje.

M9 sniper - Barett.
Čudo od snajpera. Najsvetliji svetski izum posle tople vode i točka. Ovaj



snajper ne samo što ubija, već se može iskoristiti za zaustavljanje vozila. Ja ne znam šta on ispaljuje (rakete valjda), ali ako ispalite metak (?) u vozilo, teško onome ko sedi u njemu. Domet - 1800m. Da, da, 1800m. Možete da gađate sa jednog na drugi kraj grada sa ovim čudom.

Dragunov - Car, jeftin, a fin snajper.

Hloroform - Ahaaaaaa, to smo čekali, sada možete da budete i humani. Ne morate da ubijate neke stražare, već možete da ih i uspavljujete. Upotreba - isto kao i za žicu.

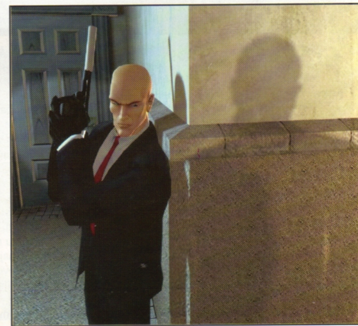




jpericom čućete tihi chill-out, onako taman za pucanj. Zvukovi su odrađeni sa velikim trudom i nisu zapostavljeni niti urađeni na brzinu. Zvukovi oružja su verno preneti iz stvarnosti i zaista je sve tu da atmosferu podigne na najviši nivo. Glasovi junaka se savršeno uklapaju u priču. Sicilijanac govori kao sicilijanac, hitman govori onako mračno kako bi jedan hitman trebao da govori. Svi delovi slagalice su sklopljeni. Sve je spremno za višednevno sedenje ispred vašeg vernog PS2.



Hitman 2 je jedna izvanredna igra koju nikako ne bi trebalo propustiti. Jednostavno, igra skoro da nema manu. Jedino što ima kraj, ali pošto postoje 3 nivoa težine otvorene su mogućnosti za dugotrajnije igranje. Još samo da pomenem da su kontrole standardne za PS2 FPS-ove i da sa njima nećete imati problema. Možete igrati i u prvom licu što ovu igru čini još zaraznijom. Dakle, naoružajte strpljenjem i spremite se za jedinstveno iskustvo igranja Hitmana 2 na PS2 !



PS2 PlayStation 2

Izdavač:	Eidos
Žanr:	FPS
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
8	9	10	9	92%

autor: Miljan Lakić

TIME SPLITTERS 2

Prvi deo igre se pojavio u verziji za PlayStation 2 krajem 2000. godine. Na njemu su radili Free Radical Design, grupa momaka koji su otišli iz Rare-a, koji iza sebe imaju legendarni GoldenEye 007 za Nintendo 64. I dok je multiplayer mod dokazao svoje kvalitete u igraonicama sa PS2, single player mod je bio dosta tanak.

Razvojni tim je javno priznao da su zbrzili ovaj mod igre iz razloga da bi se pojavili na tržištu na vreme za Božić 2000. godine. Najveća razlika između prvog i drugog dela se upravo ogleda u ovom segmentu igre. Story mod je dobro nagojen i čak je ubačen Story Coop mod u kojem dva igrača zajedno mogu prelaziti igru. Priča nije ništa posebno, reč je o tome da su zli TimeSplittersi rasuli hrpu Vrmenskih Kristala na raznim mestima i vremenskim razdobljima u ljudskoj istoriji, a vi ih morate sakupiti tako što ćete pozajmiti fizičku formu određene osobe u svakom razdoblju. Na primer u Čikagu 1932. godine uzimate obličje bivšeg pandura koji se vratio da sredi račune sa mafijaškim gazdom, a u astečkim ruinama 1920. godine postajete stari, vitalni istraživač itd...

Svaki od nivoa u igri ima veliku i raznovrsnu listu zadataka koje morate odraditi. Neke od njih dobijate na početku nivoa, dok se drugi naknadno javljaju tokom misije. U Čikagu pucnjevima bušite rupe u burićima viskija, u Notr Damu 1895. godine spasavate prsate dame od zombija, a u Atom













Smasheru 1972. godine vodite borbu sa vremenom da razminirate niz eksplozivnih napravica. Dizajneri su iskoristili do maksimuma slobodu koju im pruža tema putovanja kroz vreme pa se njihov entuzijazam oseća u svakom nivou. Mada nije svaki nivo podjednako zabavan. Neki nivoi poseduju savršen balans strukture, ritma i zagonetki (Sibir, Asteci), dok su neki preterano teški i previše podsećaju na prvi deo igre (Wild West, Robot Factory).

Na nivou postoji samo jedan checkpoint pa ako odaberete najveći nivo težine nećete se dobro provesti. Programeri su često gazili tanku liniju između vrlo teške igre i neprihvatljivo teške igre.

The PlayStation 2 verzija TS2 je trebalo da sadrži opciju online igranja, ali su Free Radical izbacili tu opciju nekih 6 nedelja pre datuma izlaska igre i time naravno razočarali mnogobrojne vlasnike ove konzole tim potezom. Sa obzirom da je nama još uvek svejedno po ovom pitanju mi se nećemo žaliti. Bitno je da postoji podrška za mrežno igranje koja omogućava povezivanje više dvojki putem iLinka ili Network Adaptera. Igra u mreži konzola povezanih na ovaj način (u malom broju igraonica koje imaju PS2 a ne PC) je neviđeno iskustvo.

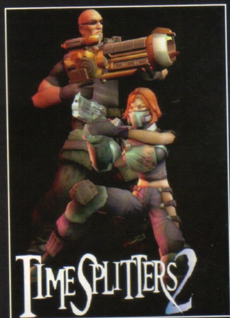
MapMaker mod je poboljšan drastično u odnosu na prvi deo kao i story mod. Sada imamo mnogo, mnogo više delova kojima možemo konstruisati, a svoje nivoe možete kreirati čak i uz pomoć point-and-click programskog jezika. Naravno, ne očekujte da ćete tim putem postići rezultate kao što su gotovi nivoi u igri ali ipak možete uživati u pokušajima. Ovo i inače predstavlja bolnu tačku construction kitova na konzolama u poređenju sa alatima za modifikaciju nivoa u PC igrama - nikada nisu bili dovoljno moćni da bi vaši rezultati u konačnom skoru bili egal sa onima koji su već ugrađeni u igru.

Time Splitters 2 sadrži vrlo glatku animaciju od već standardnih 60 frejmova u sekundi ali iako igra ima svoj živopisni crtani stil, očigledno je da su programeri žrtvovali detalje u cilju postizanja takve brzine. Teksturice postaju muljave izbliza, a zaobljene površine to baš i nisu. Igra bez sumnje izgleda fino, ali isto tako i pomalo šiljato zbog nešto manjeg broja poligona. Što

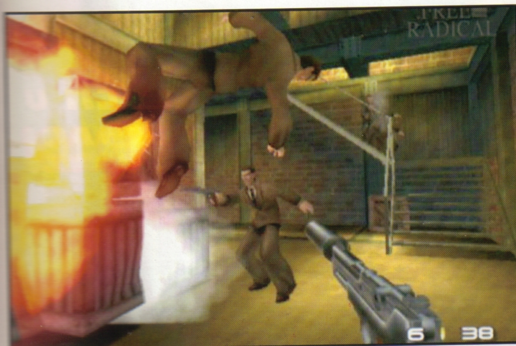
Modovi

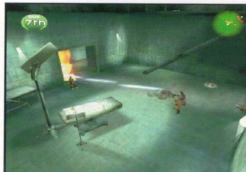
Arcade League je kolekcija od 45 deathmatcheva različitog tipa, dok je Challenge niz od 20 i više raznih zadataka tipa Glass Smash, Behead the Undead i Banana Chomp. Ove mini nivoe morate završiti da bi otključali većinu skrivenih detalja u igri, uključujući neverovatnih 126 igrivih likova, ali neki od nivoa, kao na primer nivoi koji predstavljaju parodiju na nivoe iz prvog dela igre, su prosto smešni koliko su apsurdno teški. Smešno je čak i pokušati objasniti ih jer ako nemate vanzemaljske reflekse, nikakva pisana uputstva vam ne mogu pomoći da ih pređete. Glasine koje se kreću po internetu kažu da čak i Sonijev tim vrhunskih igrača-testera igara nije mogao da završi neke delove igre. Ali ako među vama dragi čitaoci ima onih koji sebe smatraju nadljudski veštima, i potvrdite se kao takvi, kontaktirajte redakciju pa ćemo nekako naći načina da upotrebimo te vaše super talente.

Arcade Custom je multiplayer mod TimeSplittersa 2, i realno predstavlja najbolji deathmatch mod na PlayStationu 2. Sa 16 tipova igara, 16 arena, već pomenutih 126 likova, brdom opcija (skor limit, one-shot kills, hendikep, power upovi...), ogromnim izborom naoružanja i vrhunski glatkim frejm rejtom, prosto ne znam šta su više mogli da ubace.











se mene tiče UVEK pristajem na ovu varijantu, jer za razliku od igara na PC-ju mi na konzolama nemamo izbor parametara kojima bi odredili šta tačno želimo da vidimo na ekranu i po koju cenu. Kad je već tako, onda je mnogo bolje da autori igre naprave taj izbor za nas na najbolji mogući način a taj je - NIKAKO NE ŽRTVOVATI BRZINU ZARAD PAR DETALJA!

Priča u Time Splittersu 2 ima nešto što do sada niste imali prilike da vidite u konzolarnom FPS - smisao za humor. Tri misije u single player deathmatchevima su urnebesne parodije na Half-Life, Turok i Red Faction, dok su mnogi nivoi nazvani izvrnutim naslovima poznatih fraza kao na primer "Hit Me Baby One Morgue Time." Sjajno, sjajno.

TimeSplitters 2 će sigurno ponovo uzeti prvu poziciju na top listi konzolarnih multiplayer FPS-ova, sa iznenađujuće velikom dozom single player akcije. Nedostatak online igranja nama još uvek nije bitan, a posebno što je srž igre vrhunski odrađena.Kako god, TimeSplitters 2 je vrhunska igra i pravi izbor za svakog ljubitelja FPS koji želi još izazova.





Zvuk

Zvučni efekti i muzika su izvanredni, posebno muzika. U TS2 isto kao i u Medal of Honor muzika nije aktivno u sprezi sa akcijom, ali je izbor muzike sjajan pa vam to uopšte neće biti bitno.





Izdavač:	Agetec
Žanr:	Akciona arkada
Vrsta medija:	CD
Količina:	2

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	7	6	74%

autor: Danilo Jokić

BLOOD RAYNE

Da li volite akcione avanture? Volite! A da li volite akcione avanture sa podžanrom horor u kojima krv pršti i šiklja na sve strane i koje su toliko zarazne da vas mogu odvići od svih dnevnih obaveza?
Ako volite onda ste na pravom mestu (ne menjajte kanal). Pre nego li počnem sa daljim tekstom da kažem da su igre ovog tipa uvek, ali uvek bile popularne kod nas, zato što su imale za svakog po nešto da ponude i može ih igrati svako. Kao u svakoj horor akciji, i ovoga puta ćete imati prilike da pored klasičnog rokanja protivnika (zombija) rešavate određene zagonetke koje su tu čisto da vas nalože na igru. A sada se sigurno pitate kakva je igra. Bez trunke preterivanja, kažem vam da je ona odlična. Koliko je zarazna svedoči činjenica da sam je igrao dok se redakcija nije zatvarala (Miljane molim te, daj mi memori karticu, molim te...), a da je kolega Šaki sve





vreme gledajući me urlao i stenjao od uzbuđenja.
- Elem, naš glavni lik je ni manje ni više nego čistokrvni vampir odnosno vampirka zvana Rayne, koja je tu da iskoreni zlo iz sela, vrati selu mir i spasi sve preživele, ukoliko ih naravno ima. Ali u tom planu će joj pomoći starija i iskusnija vampirka po imenu Mynce, koja će vam na početku u malom treningu objasniti suštinu priče, upoznati sa detaljima i naučiti kontrolama odnosno pokretima koje ćete ubuduće koristiti u igri. A naša Rayne će moći da skače, puca, pentra se po krovovima, surfuje po žicama itd. Ma šta da vam pričam, ukoliko ste igrali Medievil, inače po meni najsrodnija ovoj igri, znate o čemu govorim. Za pro-



tivnike ćete imati razne mutirane zveri, od standarnih zombija preko naoružanih koji su veoma nezgodni, do ogromnih džinovskih pauka. Na početku ćete za oružje imati samo vaše kung-fu veštine, a kasnije razna efikasna vatrena oružja.
Oružja koja inače možete koristiti u paru, upotrebljavajte u borbi sa paucima, jer se zombija možete rešiti na krajnje ekstravagantan način. Naime, dugo mi je trebalo da provalim kako da nađem način da se izlečim u kriznim situacijama, dok nisam otkrio da Rayne ima dugački kanap koji baca na žrtvu, privuče je k sebi i sisajući joj krv, istovremeno dopunjava svoju energiju i ubija žrtvu. Dakle, ako ste puni energije štedite vaše protivnike, jer oni predstavljaju vaše energetske rezerve.
Zagonetke su tipa idete iz tačke A da uzmete predmet u tački B, da biste ga iskoristili u tački C, i tako redom. Da biste uspešno završili određeni nivo pomoći će vam radar, na kome su jasno predstavljene lokacije svih bitnih objekata. U zavisnosti koliko protivnika ubijete, skala "Blood Rayne" će sve više rasti, a kada se napuni pritiskom na trougao je aktivirate. Slika će se
zamutiti i tada naša vampirka postaje neranjiva. Pored toga što je neranjiva mnogo je smrtonosnija, jer u ovom stanju na raspolaganju ima znatno veći spektar veština koje inače ne možete upotrebiti u normalnom stanju. Ova NADMOĆ traje svega nekoliko sekundi, tako da vam ja savetujem da je čuvate za susrete sa bosovima. Sigurno ste već shvatili da je cilj svakog nivoa spasiti i osloboditi sve preživele, što ni malo nije lako, jer su svi oni zarobljeni na skrivenim mestima, ali Bože moj, kakva bi to bila igra u kojoj bi sve bilo tako jednostavno. Svi nivoi su mračni i dosta jezivi, u to ćete se uveriti kada budete prolazili pored groblja, starih i oronulih napuštenih kuća, zatim pored ogromnih vodenih močvara i drugih lokacija od kojih će vam se dići kosa na glavi. Kad već spomenuh vodu, da kažem i to da je ona



Bosovi

Na kraju svakog nivoa čeka vas po jedan boss, koji je ujedno poslednji zadatak nivoa. Početni bosovi su laki, ali već oni od 10-tog nivoa pa na više su dosta kompleksni. Većina bosova su u stvari ogromne sluzave grudve koje ispuštaju pauke u neograničenim količinama. Cilj je, kao što ste pretpostavili, uništiti tu ogromnu grudvu koja ih stalno proizvodi. Tada do izražaja dolazi pomenuti Blood Rayne, jer ukoliko ste s njim vešti i znate ga koristiti, bosovi će za vas predstavljati stvar rutine i meso koje stomak siti.
gr.8 zv.8 ig.9 tr.9 uk.84% žanr: akcija sistem: pal izdavač: vivendi vibraciju podržava 1 igrač memorijska kartica



svuda oko vas. Neki nivoi će zahtevati da preko vode stignete do zadatog objekta, ali štos je u tome što ona ima negativno dejstvo na vas tj. budete li u nju zakoračili (a morate, jer naša Rayne ne može da leti) postepeno ćete gubiti energiju, što znači da morate neprekidno skakati dok ste u njoj. Sa tehnološke strane gledano, igra je grafički ispod očekivanog nivoa, jer mislim da je moglo mnogo bolje, konkretno pre svega mislim na vodu, jer kada je detalj toliko zastupljen, realno je očekivati da bude mnogo bolje urađen. Ostali efekti kao npr. izvori svetlosti tj. mesečina koja obasjava selo su sasvim u redu. Zvučni efekti npr. zavijanje vukova, hučanje sova, fijukanje vetra i ostali efekti, doprinose doživljaju mračne atmosfere noći na visokom nivou. Kontrole su toliko jednostavne, da vam nikakvo navikavanje nije potrebno. Kamera je fokusirana iza leđa lika kojeg vodite i možete je po potrebi rotirati desnom palicom. I pored toga što je igra na 2 CD-a i sadrži nekih 20-tak nivoa, izneo bih zamerku na njenu dužinu. Igru možete završiti za nekih 5-6 sati, (uključujući sve animacije) što nije baš karakteristično za igre ovog tipa. Ali nema veze, kada je jedan put budete završili sigurno će vam predstavljati izazov da opet isisate još nekog zombija. Pa vampir ste ljudi.

PlayStation 2

Izdavač:	Disney
Žanr:	Platforma
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
4	7	8	8	74%

autor: Miloš Marković

DISNEY'S PK

Moram priznati sam zaista bio maksimalno zbunjen kada sam za opis dobio ovu igru. PK u naslovu i da je igru potpisao Dizni. Zabuna je nastala onda kada sam shvatio da ni jedna igra do sada nije izašla a da se pre toga nije pojavila istoimena crtana serija ili dugometražni film. Kada sam malo dublje zaronio u igru shvatio sam da je to u stvari Donald Duck koji je postao Suprheroj u misiji spasavanja sveta.

Za one sa slabijim pamćenjem, ovo nije prva igra sa Pajom u glavnoj ulozi kao super heroja. Još dok je Sega Mega Drive2 vladao beše jedna igra po imenu Donald Duck: Cold Shadow (negde se zvala i Maui Mallard). Ona je pokazala koliko je u stvari Paja misteriozan lik u celom Patkovgradu, i koliko voli senke. Onaj ko je imao originalan kertridž sa igrom, mogao je da nađe u knjižici priču o Cold Shadowu.

Sam gameplay je vrlo prost i neće zadavati ni malo problema, a vreme potrebno za uhodavanje je minimalno. Poenta je da nišanite, pucate i strejfujete u isto vreme. Protivnika ima pregršt, a osim što se razlikuju po veličini, razlikuju se i po snazi i maximalnom broju energetskih poena. Većina "duela" zauzima svoje mesto u manjim prostorijama, dok se borba sa bossovima odvija u velikim salama ili na otvorenom prostoru. Najveći nedostatak



gameplaya je AI rutina protivnika. Moram priznati da sam u drugim platformskim igrama viđao mnogo bolju urađenu inteligenciju. Doduše, snažniji protivnici će jurišati na vas bez imalo milosti, dok će neki jednostavno čekati da vi prvi pripucate, oni da dodžuju, pa tek onda na vas pripucaju. Ai je jedan vrlo prost algoritam, koji je viđen u primitivnijim platformama koje se nisu baš proslavile. Ali da se kvalitet nadoknađuje kvantitetom, te stoji. Jednostavno protivnika će biti na svakom koraku i to u zavidnim količinama. Što se tiče samog elementa platformske igre, on je vrlo prost i jednostavan. Naime, nivoi su vrlo linearni, a malo iskusniji igrač će moći lako da provali šta će dalje da se desi. Zagonetke jesu prisutne, ali u malom broju. One se svode na





pronalaženje ključa koji otvara vrata iza kojih se nalazi poluga koja otvara druga vrata... Svejedno, znate o čemu pričam. Ali moram spomenuti da mali deo odlične atmosfere koju je imao Cold Shadow i ovde zadržan. Verovali ili ne. Moram priznati da sam se s vremena na vreme uživeo u igru, i vodio računa o tome da me neko ne ubije, i bio sam napet.

Moram priznati da sam po pitanju vizuelnog izgleda i zadovoljan i ne. Naime, model glavnog lika, tj. PK-ja, je na zavidnom nivou, kao i ostalih protivnika. Ali pogledajte kolorit, pogledajte pozadine. Nekako mi ne odaje utisak Diznija, a kamo li UBI softa koji se na tržištu proslavio sa svojim platformskim igrama. Jednostavno, sve ostavlja utisak nedovršenog. Ali da sada sve ne bi ispalo crno, moram napomenuti da je viđeno zadovoljilo iznad prosečnih zahteva. Dakle, ako vam ne smeta previše tamnih pozadina onda ćete uživati.

Što se tiče zvuka i muzike, oni su ok.

DVD verzija

Ukoliko imate DVD verziju a.k.a. original CD, moći ćete da uživate u divnoj muzici i mogućnošću odabira jednog od čak 5 jezika, pri čemu svi glasovi u igri bivaju promenjeni na taj jezik. U ponudi su: engleski, italijanski, francuski, nemački i španski. Na žalost, piratizacija nije toliko savršena, pa zbog prepakivanja sa DVD medija na drugi, nama običnim smrtnicima koji igru dobijaju na CD-u jedini jezik je italijanski sa svim menijima na engleskom. Ovom prilikom apelujemo na pirate širom sveta da usavrše ovu tehniku, i nama Srbima omoguće igranje sa punim mogućnostima.

Zabuna

Do zabune je došlo na sledeći način: Igra je razvijana u Ubi Soft Italy. Donald Duck ili Paja patak. Na žalost nisam poznavalac italijanskog jezika, i ne znam kako se tamo kaže Paja Patak, ali verujem da su mu inicijali PK. Pun naziv igre preveden na čist engleski bi bio "Disney's PK: Out of the Shadows. E, sada kako ne bi odmah u naslov stavili DD, i da bi privukli naivne oni su ostavili PK...







PlayStation 2

Izdavač:	Infogrames
Žanr:	Akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	9	5	7	75%

autor: Miroslav Đorđević

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Jedan od najpopularnijih stripskih superjunaka, Supermen, je najzad dobio svoju prvu pristojnu video igru. Iako su se mnoga deca svojevremeno debelo ložila na ovog danas pomalo zaboravljenog crtanog lika, ja iskreno mogu reći da ga ama baš nikada nisam nešto preterano gotivio i uopšte ne znam kako je jedna ovakva dečija igra na kraju završila kod mene, ali eto - šta je tu je. Bez obzira na



to koliko se meni dopala (a nešto baš preterano i nije) ova igra je nesumnjivo izuzetno kvalitetna i zaslužuje pozitivnu kritiku koju će od mene u daljem tekstu pretežno i dobiti. Pa, da počnemo.

Onu osnovnu priču o tome kako je Supermen kao mali pao sa druge planete i kako je zbog toga na ovoj našoj Zemlji znatno fizički superiorniji od svih ostalih- pretpostavljam kako već svi znate, pa ću zato odmah preći na zaplet iz igre. Istaknuti naučnici širom Metropolisa jedan za drugim bivaju kidnapovani od strane zlog multimilionera Lex Luthor-a koji sprema zaveru protiv Supermena kako bi ga jednom zauvek uklonio i nesmetano zavladao svetom. U tome mu pomaže i Darkseid koji je stvorio čitavu armiju Inter-Bot robota pod vođstvom super-kiborga Metallo-a (izuzetno originalan naziv... prim. aut.). Vama je normalno cilj da ih zaustavite, povratite stanovnicima Metropolisa spokojan san.





Čuveni crveno-plavi kostim sa velikim S na grudima je ponovo u akciji. Supermena treba provesti kroz mnoštvo raznovrsnih 3D nivoa kako bi svet još jedanput bio spašen. No, pre nego što se upustite u jedan tako "opasan" zadatak potrebno je da se prvo dobro upoznate sa komandama kako biste do maksimuma iskoristili sve Supermenove nadljudske moći. Kontrole su po meni pretrpane i ima ih bespotrebno mnogo. Iako je u osnovi ispravna namera programera da tolikim brojem izvodljivih poteza poboljšaju upravljanje našim junakom, mislim da sa tim ovde preterano i upravljanje je postalo zbunjujuće. Na primer, samo pomoću X tastera u kombinaciji sa digitalnim padom i drugim tasterima dobija se šest-sedam potpuno različitih poteza - od najobičnijeg udaranja, preko podizanja predmeta, bacanja istih, čupanja svega i svačega, pa do ošamućivanja i šamaranja protivnika. Šta da vam kažem - ovakve kontrole ne pamtim još od igranja Populousa na PlayStation-u, koji je za one koji to inače ne znaju - strategija, pa mu se ponešto i da oprostiti. Nisam baš siguran da će ciljna grupa igrača ovog ostvarenja, a to su pre svega najmlađi, imati dovoljno strpljenja da krote Supermena. No, ukoliko preguraju te početne teškoće, uživancija im je apsolutno zagarantovana. Igra poseduje fenomenalnu grafiku koja je u potpunosti u fazonu crtanog filma i to u toj meri da ukoliko neko uđe u sobu dok se igrate i pogleda na televizor, može mu se lako učiniti da gledate pravi crtani film, a ne da igrate igricu. Sam Supermen je napravljen uz korišćenje mnoštva poligona i izgleda sjajno, kao i svi ostali likovi. Dizajn pozadina je možda malko lošiji, jer su





one znatno bleđe i monotonije (sa malo detalja), ali ipak sveukupno ostavljaju pozitivan utisak. Vidljiva granica se nalazi izuzetno daleko tako da su nivoi sasvim pregledni i uopšte nije teško u njima se orijentisati. U tome vam dodatno pomaže i izuzetno koristan radar na kome su ucrtani svi vaši neprijatelji na nivou, položaji talaca ukoliko vam je u misiji zadatak da ih spašavate, kao i otprilike skicirani položaji skrivenih prostorija.

Supermenu se na putu do Metalloa, Darkseida i Lex Luthor-a, nalaze nebrojene horde Inter-Bot robota koje je potrebno tamaniti i tamaniti, kako biste igru priveli kraju. Ujedno oni su i











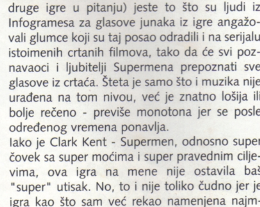




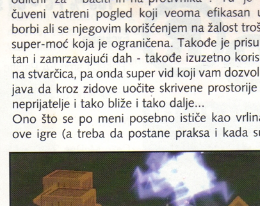
jedini tip neprijatelja koji ćete tokom igranja sretati, što vremenom postaje malo monotono. Dodatan razlog za to jeste njihovo umobolno ponašanje koje je bez ikakve logike i smisla, ponekad čak i samoubilački nastrojeno. Zadaci koji su Supermenu zadati su prilično uobičajeni za ovakav tip igara. Često je potrebno juriti i uhvatiti nekoga, beskrajno uništavati robote, odnosno osloboditi i na sigurno odvesti nesrećne taoce zatočene od strane Metallovih trupa. Kako biste sve to što bezbolnije odradili tu je već pomenut širok dijapazon poteza koje možete koristiti. Najvažnije od svih je letenje sa kojim morate biti u potpunosti upoznati ukoliko mislite da se ravnopravno nosite sa svim tim robotima. Supermen može da lebdi u vazduhu, leti normalno i super brzo i po potrebi ponire, odnosno naglo se uzdigne u nebeske visine. Ukoliko sve ovo dobro savladate ne bi trebalo da imate vaćih problema sa izbegavanjem neprijateljske vatre sa zemlje. Takođe možete zahvaljujući Supermenovoj super-snazi podizati i prenositi i ogromne predmete kao što je na primer autobus koji stoji na ivici mosta i treba ga odneti na sigurno, kao i znatno sitnije kutije, kante i buriće koji su odlični za "baciti-ih-na-protivnika". Tu je i čuveni vatreni pogled koji veoma efikasan u borbi ali se njegovim korišćenjem na žalost troši super-moć koja je ograničena. Takođe je prisutan i zamrzavajući dah - takođe izuzetno korisna stvarčica, pa onda super vid koji vam dozvoljava da kroz zidove uočite skrivene prostorije i neprijatelje i tako bliže i tako dalje...

Ono što se po meni posebno ističe kao vrlina ove igre (a treba da postane praksa i kada su druge igre u pitanju) jeste to što su ljudi iz Infogramesa za glasove junaka iz igre angažovali glumce koji su taj posao odradili i na serijalu istoimenih crtanih filmova, tako da će svi poznavaoci i ljubitelji Supermena prepoznati sve glasove iz crtaća. Šteta je samo što i muzika nije urađena na tom nivou, već je znatno lošija ili bolje rečeno - previše monotona jer se posle određenog vremena ponavlja.

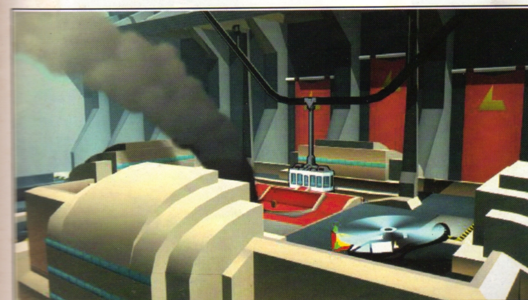
Iako je Clark Kent - Supermen, odnosno super čovek sa super moćima i super pravednim ciljevima, ova igra na mene nije ostavila baš "super" utisak. No, to i nije toliko čudno jer je igra kao što sam već rekao namenjena najmlađima (i sve mi se više čini-isključivo najmlađima) kojima je mogu i preporučiti. Nama ostalima će svakako bolje leći nešto ozbiljnije.













PlayStation 2

Izdavač:	Cryo
Žanr:	Akciona arkada
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	5	4	6	61%

autor: Miroslav Đorđević

FRANK HERBERT'S DUNE



Kultni filmovi spadaju u domen najeksploatisanijih tema za stvaranje video igara. Dovoljno je samo pogledati šta Lucas Arts već godinama radi sa Star Wars serijalom i sve je jasno. Ista stvar se polako čini i sa čuvenim hitom osamdesetih, Dune-om, po kome smo do sada već imali nekoliko strateških igara, a sada i prvu 3D akcionu avanturu.

Priča o peščanoj planeti Dini počinje objavljivanjem romana "Dune" Frenka Herberta prvih godina osamdesetih. Ubrzo je snimljen i film, pa zatim i televizijska serija inspirisana ovim science fiction delom. Radnja je smeštena u daleku budućnost, tačnije 10191. godinu i odigrava se na peščanoj planeti Dini, planeti na kojoj vladaju oni koji poseduju Začin. Famozni začin je osnovica celokupne ekonomije planete i kopa se u mnogobrojnim rudnicima kojima upravljaju dve međusobno zavađene frakcije - Atreides i Harkonnen. Baron Harkonnen je rešio da jednom za svagda završi taj dugogodišnji sukob tako što je prosto izmasakrirao sve pristalice Atreidesa i samostalno počeo da iskopava Začin. Među šačicom onih koji su preživeli masakr nalazi se i Paul, sin ubijenog Vojvode od Atreidesa, čiju ulogu preuzimate vi sa jednim jedinim ciljem - da osvetite svog oca i povratite ugled porodice.

Da biste ispunili svoj cilj, moraćete Paula da provedete kroz mnoštvo lokacija, prepunih neprijatelja i logičkih zavrzlama koje će vas neretko podsetiti na Tomb Raider. Prisutna je i primesa i Metal Gear Solida (savetujem da pročitate retro u ovom broju prim. aut.) koja se ogleda u velikoj dozi šunjanja, skrivanja i drugog izbegavanja protivnika. Autori Frank Herbert`s Dune-a su svoje delo okarakterisali kao "dve trećine - akcija, jedna trećina - avantura", sa čim bih se i ja složio. Sve je to što se koncepta tiče sasvim u redu i kod ljubitelja istoimenog filma će se sigurno javiti blaga nostalgija, ali će pak svi drugi igrači biti prilično frustrirani usled lošeg interfejsa i iskreno rečeno, čisto sumnjam da će u igri zaista uživati. Glavni krivci za to su kamera koja zamara oči, kao i veoma grube i neprecizne komande usled kojih je precizno kretanje Paul-om jako teško izvodljivo. Zatim je tu i grafika koja i nije toliko loša što se pozadina tiče, ali jeste loša po pitanju dizajna likova. Za razliku od prethodno navedenog, zvuk i muzika nesporno dobijaju prelaznu ocenu. Govor likova je sasvim solidan, a orkestarske melodije često dižu tenziju čime doprinose poboljšanju atmosfere.



Frank Herbert`s Dune je još jedan prosečan naslov, koji će se dopasti po mom mišljenju eventualno najzagriženijim ljubiteljima Dine. Ostali ga mogu slobodno zaobići.

Film

Roman Djun je poslužio kao osnova čuvenom reditelju Dejvidu Linču za stvaranje filma Dune koji se u našim bioskopima davne 1984. godine kada je objavljen prikazivao pod imenom "Dina - Peščana Planeta". Uloge su tumačili Kajl Meklaklan, Maks fon Sidov kao i pop-rok zvezda Sting koji se tada po prvi put našao na filmskom platnu. Film je ušao u istoriju kinematografije kao ostvarenje sa fantastičnom pričom i posebno dobrim efektima. Ukoliko ga do sada niste pogledali - učinite to, nećete se razočarati.













PlayStation 2

Izdavač:	BAM! Entertainment
Žanr:	Akcija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	ne

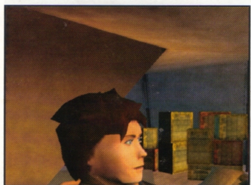
1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	6	4	5	49%

autor: Miroslav Đorđević

REIGN OF FIRE

Iskreno da vam kažem nisam uspeo da iskopam informaciju da li postoji sličan film, ali od nekuda mi je poznat sam koncept koji se pominje u igri. Naime, već negde sam video ovaj sukob između ljudi koji su preživeli apokaliptični rat i Zmajeva koji su se pojavili na vrhu lanca ishrane.
Priča prati tu malu grupu ljudi koja saznaje da negde daleko preko nekoliko mora postoji skriveno blago i da to blago čuvaju zmajevi. Međutim, stvari se dodatno komplikuju kada se saznaje da su se zmajevi toliko raznmožili da je apsoluno nemoguće preživeti na otvorenom. Stoga glavni lik u ovoj akcionoj igri po imenu



VanZan je zadužen da osnuje grupu ubica zmajeva i krene da pomogne narodu Quinna. E sada, urednik je bio u pravu kada je rekao da pričati o priči nije pohvalno, stoga ću se ja baciti na sam opis igre.
Ne znam za vas ali tokom igranja bio sam očaran idejom igre, bio sam očaran izvedbom, ali nikako nisam mogao da se odupremo utisku da se tu moglo još nešto uraditi. Misije su vrlo prosto bazirane. Na početku imate odličan tutorijal, koji nosi naslov HOW TO... U njemu je sve uz glas naratora objašnjeno kretanje, pucanje, skok, i uopšte sve što bi trebalo da znate o jednoj igri. Kasnije ulazite u čudesan svet zmajeva i shvatate da ova misija ima zadatak.
Malu zamerku moram uputiti kontrolama u igri tj. uhodavanju. Na samom početku u glavnim podešavanjima možete izabrati dva profila. Jedan je lakši za uhodavanje, ali kompleksniji u daljim misijama; dok je drugi vrlo prost, ali u kasnijim misijama često ćete ginuti i nervirati se zbog traljave kontrole.
Igra pruža i tu mogućnost da kada završite jednom igru, igrate istu samo ovaj put kao ZMAJ. Moram priznati da je osećaj extremno dobar pogotovu kada uznapredujete. Vrlo interesantno je da na početku kada ste mali zmaj, nemate krila, i neverovatno podsećate na raptora. E sada ono glavno. Kada uznapredujete koji nivo, dobijate krila i pretvarate se u ogromnu krilatu kreaturu, crnog zadaha i oštrih kandži (zube ne pominjemo). Samo kada se ovo dogodi u igri ćete uživati 100%.
Igra je prilično linearna i to je ono što kvari kompletan utisak. Doduše smor je samo kada igrate kao čovek. Kao zmaj imate potpunu kontrolu kretanja po nebeskim prostranstvima, kao i mogućnost da uništite veliki broj objekata. Moram spomenuti i to da zmaj može da pokupi bilo koji objekat sa zemlje i baci ga na grupu ljudi. Postavlja se pitanje, zašto moramo da pređemo igru jednom da bi mogli da igramo kao zmaj!!!
Na izboru vam je nekoliko tipa oružja, pa kada se sve sabere, municija potroši i zmajevi obore s nogu, vi shvatite da je misija prošla, a nema minut kako ste počeli misiju. Kontrola se realizuje pomoću obe analogne palice, ali samo



ako ste izabrali profesionalan način kontrole. Jednom palicom nišanite i to prilično dobro, dok se drugom krećete. Malo je teško da se krećete i nišanite u isto vreme, ali bože moj. Problem je to što svaki put kada se pomerite, i nišan se pomeri.
Moram spomenuti da na grafičkom polju Reign of Fire zaslužuje čistu desetku. Impresivno je kako je celokupan svet odrađen. Impresivno je to kako je celokupan dizajn likova urađen. Naravno, akcenat je bačen na dizajn zmajeva, koji su odlično animirani, a texture da ne pričam. Divim se efektima u igri, dok o okolini i ne treba da pričam. Dakle, da rezimiramo - 10 za grafiku.
Što se ostatka tiče. Hmmmm, pa recimo da je i zvuk ok, ali samo ako imate neko bolje ozvučenje. Jedino sa Dolby Digital 5.1 sistemom ćete zaista uživati u svim audio čarima igre. Kontrole sam komentarisao gore pod gameplayom, i mogu reći da sam delimično zadovoljan.
Sve u svemu, grafički izgleda odlično, sa dobrim propratnim zvukom. Ukoliko imate PS2 najpre otrčite do CD kluba, gde će vam Mika "ispod ruke" dati piratsku verziju igre. Ako vam se svidi zašto da je ne svrstate u svoju kolekciju.

Neverovatni Motion - capture

Kako sami dizajneri komentarišu igru, najviše vremena im je otišlo na motion capturing zmajeva. Oni su urađeni toliko kompleksno da bi prosto u nekim drugim uslovima igra zahtevala mnogo brži grafički CPU (GPU), ali ovako izgleda OK.



Film

BAM! Entertaiment je oduvek gajio određenu dozu ljubavi prema igrama inspirisanih filmom. Njihova prva igra po filmu bila je Driven. A sada imamo priliku da odigramo igru koja ima fenomenalni background, epska borba između dve rase - Ljudi i Zmajeva (koji su na vrhu lanca ishrane=))







PlayStation 2

Izdavač:	Konami
Žanr:	Akada
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	8	7	4	68%

autor: Strahinja Brajović

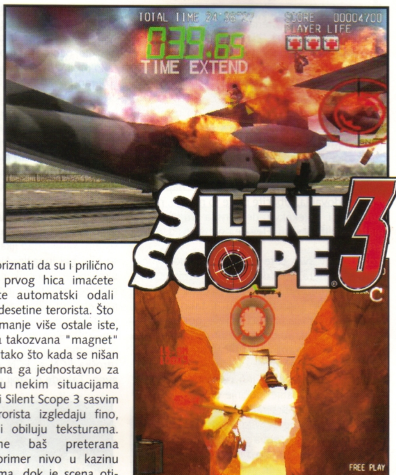
SILENT SCOPE 3

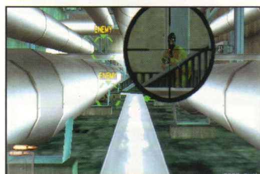
Pred vama je treći nastavak čuvenog snajper serijala pod nazivom Silent Scope. U pitanju je konverzija sa arkadnog automata. U originalu, na aparat je prikačena snajperska puška sa optičkim nišanom u koji je ugrađen mali ekrančić koji vam daje uveličano mali deo velikog, te vam time stvara zaista odličan utisak pravog korišćenja snajpera. Naravno, pomenuta puška nije preneta u vidu dodatka za PS 2, tako da je igra uslovno rečeno ostala ograničena na igranje džojstikom, što je stvarno veliki nedostatak u odnosu na arkadu. Ali, SS3 i



dalje predstavlja odličan izvor zabave barem na jedno popodne. Ova prerada za dvojku sadrži u sebi dve igre Silent Scope EX (direktnu adaptaciju originalne igre sa arkade) i Silent Scope 3 (igru razvijenu za PS2).

Silent Scope EX ima standardni način napredovanja kroz nivoe. Pomeraćete se sa jedne tačke na drugu i tamo ostajati sve dok ne pobijete sve negativce koji vam iskaču u vidnom polju, odnosno dometu. Kod ubijanja loših momaka važi pravilo da svaki od njih ima određeno vreme koje mu treba da vas opazi i pripuca, pa treba biti brz. Na kraju većine misija imate mogućnost izbora sledeće destinacije, od najčešće dve ponuđene. Šta god budete kroz igru birali sve vas vodi na jedno te isto mesto, odnosno zadnjeg bosa i završetak igre. Što se tiče moda pravljenog za PS2, tu je sama izvedba nešto drugačija. Naime, moći ćete od početka da birate koju misiju želite, igru možete preći i bez da ih sve završite. Takođe, u ovom modu ćete se susretati sa potpuno drugačijim načinom samog igranja. Radi se o takozvanim prikrivenim misijama u kojima ćete biti sakriveni i neprijatelji neće znati vašu poziciju, imaćete neograničeno vremena da ih skidate jednog po jednog, ali to neće biti nimalo lako, jer su prilično daleko i moram priznati da su i prilično aktivni. Promašite li iz prvog hica imaćete gadan problem, jer ste automatski odali položaj i na vratu imate desetine terorista. Što se kontrola tiče one su manje više ostale iste, novinu jedino predstavlja takozvana "magnet" opcija koja vam pomaže tako što kada se nišan nađe blizu neprijatelja ona ga jednostavno za njega prilepi, što je u nekim situacijama izuzetno korisno. Grafički Silent Scope 3 sasvim zadovoljava. Modeli terorista izgledaju fino, dobro su izmodelirani i obiluju teksturama. Manu predstavlja ne baš preterana raznovrsnost istih, na primer nivo u kazinu obiluje likovima u odelima, dok je scena otimanja aviona prepuna maskiranih komandosa. Okruženje i nije baš bog zna šta, ali ruku na srce jedva da ćete ga i primetiti od velike količine akcije kojom igra obiluje. Isto mogu da kažem za zvuk i muziku koja se baš i ne ističu kvalitetom ali sasvim zadovoljavaju potrebe jedne ovakve arkade. Možda i najveći nedostatak igre predstavlja njena dužina (čitaj kratkoća), budući da je bazirana za arkadu, zaista je šteta što ćete je završiti za bukvalno par sati aktivnog igranja. Sve u svemu, dobra zabava.









PlayStation 2

Izdavač:	SCEI
Žanr:	RPG
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
6	8	9	8	89%

autor: Mihailo Tešić

WILD ARMS 3

Jedna od stvari koje odmah izdvajaju Wild Arms 3 od većine drugih RPG-ova je svet u koji je igra smeštena. Zamislite svet koji najviše liči na Divlji Zapad, ali nastao kao posledica pradavnog rata ljudi u saradnji sa duhovima prirode, (poznatijim kao Guardiani) protiv demona. Taj bezdušni rat je toliko opustošio zemlju i izmenio civilizaciju, da je rezultat (u glavama iščašenih Japanca koji su osmišljali igru) neka vrsta polu-pustare s polu-haotičnim društvenim uređenjem, koje se ne širi van granica gradića-utvrđenja razbacanih po surovom pejsažu. Da, postoji tehnologija: vozovi, puške, parne mašine... ali, nije ona rezultat napretka, već nazadovanja. Ubacite u sve to magije, razna mutirana i kojekakva demonska čudovišta i imate približnu sliku Flegaie, sveta Wild Arms serijala.

Kroz ovakav svet ćete vi pratiti dogodovštine četvoro Driftera, ljudi dovoljno odvažnih ili blesavih da avanturišu po svetu u nadi da će otkriti blago i/ili zadobiti slavu i tako postati Legende. Već hiljadu puta viđena postavka, ali sjajno obrađena, smeštena u originalan i zanimjiv svet koji je kroz igru odlično prikazan. Da, Wild Arms 3 prosto pleni svojom atmosferom.

Ako vam to nije dovoljno, verujte mi da ni zaplet nije za bacanje: počinje odlično, ložački, pa tu postoje i dobra rediteljska i scenaristička rešenja...Pored toga, Wild Arms 3 je prosto milina igrati. OK, osnova se svodi na ono standardno: red priče, malo fajta, putuj po mapi, nađi novu lokaciju gde je još jedan red priče i fajta. No, napomenusmo da je sve to lepo ukomponovano, tako da nema mesta žalbi, pošto Wild Arms 3 unosi šareniš u ovu prežvakanu formulu na više načina. Na mapi sveta nećete videti nove lokacije dok vam neko ne otkrije da postoje ili dok ih sami ne nađete nekom vrstom mini-radara. Ovo ume da bude naporno, pogotovo što ponekad dobijate prilično štura uputstva ("Donji Prčilovci? A to ti je iza Brda... Kako kog brda, pa iza Brda."), a tu su i mnoge tajne lokacije i dungeoni na koje možete nabasati tako da ipak ima neku draž (ako mislite da ste to već videli u FFX, znajte da su i raniji Wild Armsi imali ovu foru). Još jedan element igrivosti na kome odavno insistiraju tvorci su zagonetke. Od prostog slaganja blokova i mnogih situacija u kojima je potrebno iskoristiti pravi lik (vidi Box1) pa do (svega nekoliko) iritirajućih glavolomija za čije rešavanje ćete biti nagrađeni otkrivanjem neke adekvatno bajinske tajne, kao što su moćni predmeti ili Guardiani. Klasika.

Naravno, suština većine RPG-ova je makljaža. Wild Arms serijal ima već tradicionalno dobar sistem: kada iznad lika vidite uzvičnik, znajte da se bliži boj junački. No, boj je obavezan samo ukoliko je uzvičnik crven. Ako je boja bela, možete ga izbeći pritiskom na O - no, to možete uraditi samo određen broj puta (pokazuje vam to tzv. ECN skala). Ako je uzvičnik zelen, to znači da je fajt daleko ispod vaših mogućnosti te ga možete izbeći bez utroška ECN-a. ECN popunjavate tučom, naravno. Takođe postoji nešto što se zove Migrant



Level, a što ste veći migrant to lakše možete eskivirati borbu.

No, do boja kad-tad dolazi - i savetujemo vam da ga za početak ubrzate (Options, stavka Battle Speed), jer inače predugo traje. Svaki lik je naoružan ARM-om (da, to je ARM iz naslova igre, a znači i oružje) iz koga puca, što mu je primarni napad, a kada potrši sve metke, prelazi na blisku borbu. Meci se veoma prosto pune: samo pauzirajte jedan potez. Likovi imaju standardne karakteristike (snaga, HP i sl.), ali ima tu i noviteta za neupućene. FP su vam najsveobuhvatniji poeni: bitni su za bacanje čini (koje se zovu Arcana), korišćenje umeća (Skills) i prizivanje Guardiana (gle šoka, Guardiani iz pominjanog rata protiv demona još uvek postoje i sasim malo NE liče na summoninge iz Final Fantasyja). FP se drugačije koriste u sva tri slučaja: za magije je samo potrebno imati onoliko koliko zahteva data magija (samo čin bacanja čini ne troši FP), svako umeće troši određen broj FP-a, prizivanje troši sav FP, ali što više FP-a imate u trenutku prizivanja, to će Guardian biti jači. Magije su standardne (sprži ga, šokiraj ga, izleči me), a i skillovi funkcionišu na proveren način (daju pluseve u borbi i na osobine, čine vas otpornim na neke napade). Lepo je što su odabir i unapređivanje skillova prepušteni vama. Pored toga, svi likovi imaju i poene Vitalnosti, koji služe za obnovu HP-a, ali kada istrošite VP, morate da se lečite magijama ili predmetima ili dobrim, starim spavanjem u krčmi, gde vam se vraćaju svi P-ovi: HP, VP, FP...

Wild Arms 3 izgleda fino i uspeva da postigne neki svoj stil grafile. Igra koristi cel-shaded grafiku za animirane poligone, tako da su likovi veoma "crtaćoliki" dok su pozadine nekad i surovo realistične, što daje veoma interesantnu i uspelu kombinaciju. Na to dodajte standardno dobar dijapazon efekata prilikom bacanja magija i prizivanja, i dobijate visok kvalitet. Možda je moglo malo da se poradi na nekim poligonima/teksturama i na kontroli kamere, ali sasvim je lako prevideti te sitnije zamerke. Igra obiluje (opet, standardno) dobrim muzičkim temama i prosečnim zvučnim efektima.

Wild Arms 3 je dobar RPG. Probajte ga ako vam treba osveženje ili ako vam treba doza one poznate japanske RPG magije. Nećete zažaliti.



Prevod

Glavna zamerka ranijim igrama, i neki bi rekli glavni razlog zbog kojeg Wild Arms serijal ranije nije bio dovoljno popularan na Zapadu, bio je očajan prevod pun besmislica i nejasnoća. Sony je ovaj put rešio da se ozbiljno pozabavi tim aspektom igre i da obraduje sve ne-japanske igrače dobrim prevodom. Zato su za taj posao angažovali - Square (koji inače nema nikakve veze s Wild Arms serijalom)!



Likovi

Ne dajte se zbuniti, za Wild Arms serijal klasičnim, početkom u kome birate i igrate naizgled četiri sasim odvojene priče za svaki od glavnih likova. Nesumnjivo najbitniji lik Wild Armsa 3 je cura (jahuuu!) Virginia Maxwell. Njoj će se pridružiti (mada oni ne bi tako rekli) lovci na blago Jet i Gallows, kao i hrabri čuvar Clive. Najkarakterističnije za likove je što će svako od njih umeti da izvrši tri vrste akcija kada su zagonetke u pitanju (Virginia može da upali plamen, Jet bumerangom gađa prekidače, Gallows podiže kutije, Clive ruši stvari itd.)



PlayStation 2

Izdavač:	Acclaim
Žanr:	Arkadna vožnja
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

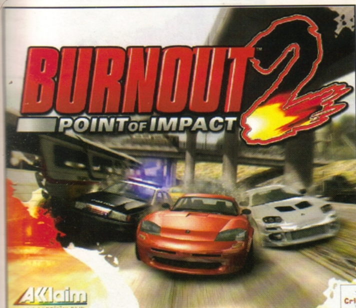
Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1-2 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	7	8	7	75%

autor: Miroslav Đorđević

BURNOUT 2 - POINT OF IMPACT



Prašina oko prvog BurnOut-a se još nije sasvim slegla, a već stiže drugi nastavak ove igre. Stara koncepcija je zadržana i načinjena su neka poboljšanja, dobili smo nova kola i lokacije, ali u suštini BurnOut ostaje isti. Jedno je sigurno - fanovi prvog dela svakako neće biti razočarani.

Za one koji ne znaju, u pitanju je jedna od najžešćih arkadnih vožnji u kojoj je cilj voziti što manijakalnije i stvarati što gore sudare kako biste dobijali poene. Fizika kola je namerno zanemarena (kako bismo dobili spektakularne sudare - kola lete u vis i po pet metara) na račun fenomenalnih oštećenja kojima je posvećena sva pažnja. Pri ludačkim brzinama koje dostižu i do 200 milja na sat (300km\h!!!), svaki sudar će potpuno demolirati vaše vozilo, što vi možete ponovo odgledati iz više uglova u sjajnom replay-u. Bitno je napomenuti da se celokupna radnja odvija u sredini sa veoma gustim, po negde čak i potpuno zagušenim saobraćajem, te su svi "prolazi" između drugih vozila veoma uski. Sveukupno, BurnOut 2 je prava arkada u stilu Need for Speed-a, na koga možda i previše liči. U prilog tome govori i novi mod - Persuit, u kome vozite policijska kola kojima treba do uništenja da iščukate vozilo protivnika. Sličnosti ima i u drugim aspektima igre, pre svega grafičkom dizajnu i opštoj atmosferi koja se prilikom igranja stiče. Što se pomenute grafike tiče, ona je primetno poboljšana. Broj korišćenih poligona na ekranu se čak duplirao, a pritom frame rate skoro nikada ne pada ispod 60 frejmova po sekundi. Međutim, i dalje se povremeno javlja problem sa drhtanjem pozadine kao i u prvom delu, no preko toga se može i preći.

Staze su ostale kao i u prvom delu - šarene, vesele i prepune detalja. Ni ovde se nije težilo realnosti već prosto bogatom vizuelnom ugođaju. Prisutno je šest novih lokacija (Novi Meksiko, Los Anđeles, Stenovite planine...) na kojima su smeštene čak trideset i dve nove staze. Njihov dizajn je raznolik i veoma detaljan, tako da vam neće brzo dosaditi - uvek ćete u njima otkriti nešto novo što do tada niste primetili. Takođe, bitno je napomenuti da su za svaku stazu prisutni različiti vremenski uslovi koji dodatno čine igru zanimljivijom. Što se vozila tiče i tu ima noviteta - njih 14 bolje rečeno. Svi automobili iz drugog nastavka su novi i ne pojavljuju se u originalnom BurnOut-u. Pored toga postoji još sedam skrivenih vozila koja dobijate napredovanjem u igri - najbolja moguća motivacija. Celokupnu atmosferu dodatno podgrejava solidna, veoma dinamična muzika, kao i odlična podrška za vibracionu funkciju Dual Shock 2 kontrolera.

Burn Out 2 je zaista značajno bolje ostvarenje u odnosu na svog prethodnika, ali je po meni to ipak samo plagijat Need for Speed-a, ili bolje rečeno njegova agresivnija varijanta. Ukoliko osećate potrebu da na nečemu iskalite nakupljeni bes ili jednostavno uživate u destrukciji i njenom sočno prikazanom replay-u, ovo je prava stvar za vas. Ja lično mnogo više volim NFS.















PlayStation 2

Izdavač:	KOEI
Žanr:	RPG strategija
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

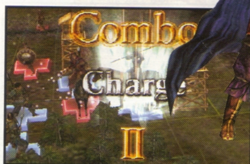
1-4 igrača • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
5	6	10	10	90%

autor: Mihailo Tešić

DYNASTY TACTICS

KOEI. Koji carevi. Da li ste svesni da su gotovo sve njihove igre inspirisane jednom jedinom knjigom, knjigom koja je starija od većeg dela evropske civilizacije, koja je postala mit i inspirisala nebrojena druga umetnička dela - od predstava i drugih knjiga do filmova i crtaća - tokom istorije Dalekog Istoka do dan danas? Ta knjiga za kinesku (i japansku/korejsku/indonežansku) civilizaciju ima istu vrednost kao što bi, recimo, pesme o boju na





Kosovu imale za Srbe, jer događaji opisani u njoj imaju istorijsku istinitost, ali su do te mere mitologizovani i romantizovani da su postali nešto više: pravo kulturno nasleđe. Da ne tupim, u pitanju je knjiga "Tri kraljevstva" pripisana autoru Lu Guanzongu, a u njoj se obrađuju događaji posle pada ujedinjene Kine i pobune Žutih turbana, pa sve do ponovnog ujedinjenja zemlje. Herojsko doba, zaista. Igra Dynasty Tactics je pripadnik trećeg serijala KOEI-jevih igara koje se bave Trima Kraljevstvima i istorijom drevne Kine. Za druga dva serijala ste nesumnjivo čuli: Romance of the Three Kingdoms je vrhunska potezna ratno-ekonomska strategija, a Kessen je mnogo više akciona i borbena strategija. Dynasty Tactics je negde između, iako mnogo više liči na Kessen, bar po tome što se usredsređuje na borbu.

Dynasty Tactics vas stavlja u ulogu jednog od tri pretendenta na presto ujedinjene Kine: Lij Beja, Ćao Ćaoa i Sun Cea (izvinjavam se svim poznavaocima kineskog jezika na potpuno slobodnoj transkripciji imena). Glavni koncept igre je da istorija neminovno teče i da se veliki događaji dešavaju bili vi deo njih ili ne. Od vas se očekuje da ispunjavate uspešno misije koje igra (tj. istorija, hehe) stavlja pred vas, time se sve više bližeći plemenitom i grandioznom cilju osvajanja prestola Nebeskog Cara. Naravno, sve misije su povezane s raznim događajima koji će vam se prikazivati kroz cut-scene, dijaloge ili animacije, a ti događaji imaju istorijsku i ponekad ličnu važnost. Igru počinjete u svom glavnom gradu, i kao u Romance of the Three Kingdoms, pred vama je mapa sa silnim gradovima koji su povezani putevima (mapa je čak veoma slična onoj iz ROTK, ali zaboga - pa u pitanju je isti prostor u istom vremenu). Na vama je da po tim putevima pomerate svoje vojske koje se mogu sastojati od najviše četiri jedinice tj. generala, pošto ova igra, kao što je i sasvim adekvatno s obzirom da predstavlja adaptaciju jedne knjige o herojima, poistovećuje jedinice s njihovim komandujućim oficirom - generalom. U igri postoji stotine likova od kojih svaki ima svoje istorijsko mesto i svoju jedinicu. Dakle, kada sastavite armije, krećete ih po mapi u cilju osvajanja protivničkih gradova. Armije se kreću 4 polja-



grada po vašoj teritoriji, a samo jedno polje po protivničkoj. Pored kretanja armija, neke likove možete slati u špijunske i diplomatske misije (opet, kao u ROTK, lik može uticati na svoje neutralne prijatelje da se pridruže vašoj vojsci - samo pošaljite nekog vašeg generala u diplomatsku misiju kod nekog njegovog prijatelja i gledajte rezultate). Na to se manje-više svodi sve što Dynasty Tactics ima da ponudi van borbe.

Ali ta borba je... maestralna. Pravi vrhunac poteznih taktičkih igara, koji podseća na klasike kao što su Battle Isle, History Line ili čak igre poput Ogre Battle, Vandal Hearts i Final Fantasy Tactics. U suštini, pred vama je bojno polje podeljeno na kvadrate i vaše jedinice se pojavljuju na njemu - birate jednu od startnih formacija, a koje su vam na raspolaganju zavisi do vašeg stratega tj. od umeća koje on ima (jedan general u armiji mora biti postavljen za stratega, dok je jedan - najčešće vaš glavni lik - obavezno vrhovni komandant - u oba slučaja možete na tu poziciju postaviti samo nekog s odgovarajućim umećem). Ako vam ovo više liči na taktički RPG, niste baš pogrešili: tanka je linija između RPG-a i taktičke igra kojom hodi Dynasty Tactics. Pa čak su i "jedinice" na bojnom polju predstavljene jednim likom! Tek













u animacijama napada vidite da su u stvari u pitanju hiljade ljudi. Osećaju RPG-a doprinosi i činjenica da likovi (tj. jedinice) imaju osnovne karakteristike (HP tj. broj ljudi, napad, odbranu, moral), da prelaze nivoe, i naravno, stiču umeća, a mogu čak da opreme i neke predmete koje ćete nalaziti tokom vaših pohoda! Postoje dve vrste umeća: special ability (svaki lik ima samo jedan, ako i jedan) i taktike. Jedinice u borbi mogu napadati normalno (prsa u prsa ili pucanjem), ali ako general zna neku taktiku, što su u stvari posebne vrste napada, jedinica/lik je može izvesti jednom po



bici, mada se ponekad mogu obnoviti - postoje taktike koje vam vraćaju taktiku (zvuči smešno, ali je tako), a i ubijanje protivničke jedinice vraća mogućnost korišćenja jedne nasumične potrošene taktike onome ko je zadao završni udarac. Nove taktike se stiču na razne načine: prelaskom nivoa (EXP se dobija posle bitke), drugi generali vas mogu naučiti, možete naučiti novu taktiku od neprijatelja na koga ste napali taktikom... Zvuči kompleksno, ali u igri je jako elegantno i fercera kao sat. A tek smo počeli! Postoje taktički komboi... Uh, da pojasnim: svaka taktika ima određene preduslove za izvođenje (najčešće je potrebno zauzeti pravu poziciju u odnosu na neprijatelja - tzv. zona delovanja), stoga je potrebno lepo planirati odnosno TAKTIZIRATI, kao što naslov kaže (jesmo li pomenuli uticaj terena ili boka/leđa jedinice na njenu ofanzivnu/defanzivnu sposobnost?). No, neke taktike kao posledicu imaju pomeranje neprijateljske (a ponekad i vaše) jedinice tako da ona može završiti u zoni delovanja taktike neke druge vaše jedinice. Kada se to desi, ta druga jedinica automatski izvodi svoju taktiku





i to s povećanom efektivnošću! Ako ta taktika dovede nesretnog neprijatelja u zonu delovanja treće jedinice, i ona će izvesti svoju taktiku s još većom štetom... skapirali ste. U komboima se za zonu delovanja gleda taktika koja je jedinici prva na listi, što naravno možete izmeniti. Pored toga, moguće je i vezati (link) taktike, tako da se ne izvedu odmah već u nekom posebnom trenutku. Pošto jedinice svoje akcije izvršavaju po redosledu koji zavisi od morala - jedinica sa najvišim moralom igra prva - nekada ćete želeti da sačekate da vam neprijtelj dođe u zonu dejstva i - BAM! - ili ćete želeti da pomognete nekoj svojoj jedinci u pravom trenutku (nisu sve taktike ofanzivne - neke leče, dižu moral ili uklanjaju "status" efekte). Joj, majko mila, čega sve tu ima!

Ovo konfuzno izlaganje shvatite prosto kao moju želju da na dve strane strpam sve što mi je palo na pamet o onome što je izvodljivo Dynasty Tactics i oprostite mi što u tome nisam uspeo i što na kraju sve deluje kao gomila zbunjujućih podataka, ali znajte da je to prosto zato što je ova igra toliko dobra, duboka i adiktivna da je ne možete opisati kako valja i to vam jede mozak dok vi ne možete da se odvojite od njeee.... (PLJAS! - šamar.ur.)

Potrebno je sesti i igrati Dynasty Tactics, i tek onda ćete moći da pojmite ono što smo vam samo nagovestili u ovom tekstu. Dakle, sesti i igrati. ■



Tehnikalije

A grafika i zvuk? Ma koga briga, Dynasty Tactics dokazuje da je igrivost za tri klase najbitnija karakteristka kvaliteta. Grafika u igri je prosečna, ali sasvim dobra i funkcionalna. Animacije su sjajne, na bojnom polju su očigledne različite vrste terena, mada se jedinice slabo razlikuju - no, nije bitno, jer ih razlikujete na osnovu slike komandanta (gomila lepih crteža za gomilu likova) i prozora s osobinama. Muzika je bledunjava, a glasovna gluma je kao iz lošeg filma. Eto, naterali ste me da pomenem tehnikalije, i na osnovu toga bi se čak moglo zaključiti da je igra loša. Ali Dynasty Tactics je školski primer igre koju uspevate da ne vidite i ne čujete dok je igrate.



Izdavač:	Enix
Žanr:	RPG
Vrsta medija:	CD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	da
X-Box	da

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	6	9	5	71%

autor: Mihailo Tešić

GRANDIA XTREME

KOGA JE B(R)IGA! Suočite se sa jednom činjenicom: Game Arts je shvatio šta je bilo najbolje kod prethodnih Grandia: fajt, makljaža, deljanje... Grandia Xtreme je njihov pokušaj da kapitalizuje tu prednost. Pred nama je RPG u kome je težište do kraja prebačeno na borbu. Što će reći: akcioni RPG. Sistem borbe i napretka likova je stoga detaljno razrađen i - nikad bolji. Ono ostalo (zaplet, motivacija i karakterizacija likova, grafika, zvuk i trajnost) je, na žalost, prilično zapostavljeno, kao da je Game Arts želeo da nam kaže da su ostale stvari tu samo da bi borbi dale oblandu.

Šta je, tu je. Zaplet igre nije loš iako ima loših strana: nije baš originalan i služi samo kao opravdanje da vas odvuče do pet (ogromnih) dungeona koje morate da prođete da biste završili igru. Pored toga, igra je i prilično kratka (može se završiti za petnaestak sati), a pogotovo iritira način na koji su tvorci želeli da je produže. Naime, kada stigoh do poslednjeg dungeona, diskretno mi je natuknuto da će uskoro kraj i da bi možda trebalo da ponovo obiđem prethodna četiri dungeona ako želim da sakupim dovoljno iskustva i raznoraznih poena kojima ova igra obiluje da bih video neke jače stvari koje moji likovi mogu da izvedu. Grrr. Ako padnete na ovu foru, tek onda dolazi vreme za !"%/@&*"^ jer svaki dungeon morate da počnete iz početka, kao i prvi put kada ste ga prošli. Bar su monstrumi malo drugačiji (tj. jači) i ima moćnijeg blaga. Ali, ipak - je li to moglo malo bolje? Čak bi i New Game+ opcija, kao u Chrono igrama, bila elegantije rešenje...

Grafika i zvuk su savim prosečni: ima prelepih









rešenja (dizajn nekih nivoa i monstruma ili glasovna gluma Lise Loeb u ulozi Lutine), mnogo toga vas neće ni taći ni maći (većina nivoa, efekti magije, repetativni monstrumi i muzika), dok su neke stvari baš loše: cut-scene sa superdeformisanim kockastim likovima - koji su inače slatki i fino dizajnirani - često smaraju pošto nema govora o nekim emocijama ili izražajnosti, sva ostala glasovna gluma je tugaljiva (jadan Mark Hammil... Ko?).

Zato je fajt... pa, genijalan. Ko je igrao Grandie osetiće se kao kod kuće, s tim što je kuća sada renovirana i još udobnija. Kada uđete u dungeon, kamera se premešta iza vaših leđa, kao u akcijama iz trećeg lica. Novitet je i Xtreme merač u donjem desnom uglu koji pokazuje šansu za bliski susret sa zlotvorom. Kada pritegnete X dugme, vaš junak Evann će zauzeti borbenu pozu - ako susretnete monstruma dok ste tako "pripravni" veće su šanse da vaša družina prva igra u borbi.

U borbi se sve zasniva na IP (initiative points) sistemu smeštenom u polupotezno, polu-real-time okruženje. Na kružnom displeju u ćošku prikazano je vreme jedne runde borbe. Na toj "traci" vide se ikone svih učesnika, po redosledu, a traka je podeljena na plavo (vreme oporavka od akcije, tzv. mrtvo vreme) i crveno. Na granici crvenoga dobijate opciju da unesete komandu (combo - normalan napad; critical - sporiji napad koji prekida akciju onome koga zveknete; specijal i magije), a vaša komanda se izvršava kada ikonica lika stigne do kraja crvene zone. Ako lika (ili protivnika) oštete dok je u crvenoj zoni, veoma lako će mu odložiti akciju, ili je čak totalno prekinuti. I prostor tj. udaljenost između učesnika u borbi igraju bitnu ulogu, ali za to ćete morati da koristite



zdrav razum pošto ne postoji očigledna zakonitnost (ako hoćete nekog da zveknete mačem, a on stoji iza tri neprijatelja, verovatno nećete stići u jednoj rundi do njega). Kada se u sve to ubace specijalni potezi koje likovi mogu da nauče (što ih više koristite, to su jači i brži - a i dobijaćete nove), pa kombo potezi dva lika, zatim magije (i ovde postoje mana eggs, predmeti koje nalazite tokom avantura, a koji u stvari "bacaju" magiju - sadrže mađije i magične poene za njihovo bacanje, a možete ih kombinovati i tako dobijati nove mađije) i skillovi (pasivna poboljšanja za likove - od poboljšanih osobina do zaštitnih efekata - dobijaju se opremanjem skill knjiga koje "napreduju" tj. dobijaju SkillPoene dok ih imate opremljene, čime im se otključavaju novi skillovi), dobija se veoma bogat sistem napretka. Naravno, tu je razna oprema, pa specijalna ultra-moćna oprema koju možete kupiti samo prodajom skill bookova, pa dosta sakrivenih predmetčića i sobica (pritiskom na O Evann mačem otkriva takva mesta i predmete)... Sve u svemu, igrivost na zavidnom nivou! Šteta je samo što se to ne može reći za celu igru. No, ako volite dobru RPG taktiku i lep sistem napretka likova, Grandia Extreme će vas pošteno zabaviti.







Izdavač:	Eidos Interactive
Žanr:	RPG
Vrsta medija:	DVD
Količina:	1

Ostale platforme	
Game Cube	ne
X-Box	ne

1 igrač • Memorijska karta • Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	7	8	8	80%

autor: Jovana Erčić

LEGAIA 2: DUEL SAGA

Kao što je slučaj sa mnogim RPG serijalima koji su se pojavili u poslednje vreme, veza ove igre sa prethodnom (prvom) Legaiom je samo tematska. Naime, da biste shvatili šta se dešava, uopšte nema potrebe da se trudite i pronalazite prvi deo jer je priča potpuno nezavisna. Ukoliko ste pak igrali Legaiu iz 1998, uvidećete da prepoznajete dinamični sistem borbi koji je centralni deo ove igre. S druge strane, Legaia 2 nam predstavlja novog heroja, tinejdžera Langa (koga možete i preimenovati ako vam se ovo ime ne sviđa), kome će se tokom igre pridružiti i plejada drugih likova među kojima su i devojka Maya i majstor borilačkih veština, Kazan. Na samom početku, Lang će morati da napusti svoje mirno seoce kako bi povratio relikviju koju je ukrao misteriozni čovek sa zlatnim očima. No, kao što ste mogli i očekivati, stvari će se dodatno zapetljati i otkrićete da iza svega stoji još veće zlo, te će se spasavanje manje-više beznačajnog sela pretvoriti u globalno spasavanje sveta. Tokom potrage, upoznavaćete postepeno svoje likove, ali ih i jačati, stičući sve više i više iskustva.
U suštini, ovo ostvarenje funkcioniše po istom sistemu kao i većina drugih igara ovog žanra. Vi se krećete od lokacije do lokacije na mapi sveta, vodeći pri tom družinu koju čine do tri lika, nalećući na povremene, nasumično generisane bitke i nalazeći skrivena blaga. Kad god otkrijete nešto bitno za razvoj priče, bićete nagrađeni 3D cut-scenom. Većinu igre će, međutim, činiti upravo borbe. Kada naletite na čudovište, scena će se unekoliko izmeniti, tačnije zumirati na vas i protivnika. Bitke su urađene potpuno potezno i, ukoliko niste zaskočeni s leđa, moći ćete da na početku svakog poteza izdate potrebne naredbe svim svojim likovima. Možete napadati, koristiti predmete, braniti se, upotrebljavati specijalne sposobnosti ili jednostavno pobeći ukoliko vidite da ste nadjačani. No, glavni problem sa borbama jeste to što njihov ishod umnogome odlučuje sreća. Kako se u svakoj rundi nanosi ogromna količina štete, maltene bi se moglo reći da će bitku gotovo sigurno dobiti onaj ko igra prvi (a ovo se određuje potpuno nasumično). Ono što je posebno loše kod ovoga jeste to što ćete kada izgubite u borbi morati ponovo da igrate poveći deo igre, jer su mesta za snimanje veoma udaljena jedna od drugih. Prema tome, strpljenje je jedan od ključnih faktora ako želite da igrate ovu igru. Ukoliko ga nemate, lako će se desiti da veoma brzo izgubite živce.



Pored borbi, u igri ćete često biti u prilici da rešavate razne zagonetke kako biste nastavili dalje. One uglavnom nisu previše teške i od vas zahtevaju logičko razmišljanje i prepoznavanje određenih šema po kojima one funkcionišu. U pauzama između borbi i zagonetki, imaćete kratke predahe u kojima u gradovima možete trgovati, ali i ćaskati sa brojnim stanovnicima. Opcija za dijaloge ima zaista dosta, što je veoma pohvalno kod ovakvih igara. Pored toga, moći ćete i da pravite nove predmete, uglavnom od nekih retkih materijala koje ste dobili u bitkama (čak možete i kuvati, tačnije spravljati neke napitke koji će vam privremeno podizati statistike).
Sve to i izgleda prilično lepo, ali sa nekim propustima. Mapa sveta je funkcionalna, međutim ne baš najbolje urađena, pa su poneke teksture prilično grube. Kamera takođe zna da iznervira, a često je postavljena preblizu vašeg lika dok on pokušava da istraži okolinu (a pri tom vidi samo sebe). Sve ostalo je zato prilično dobro, posebno detaljni modeli likova, poneki specijalni efekti i animacije.
U suštini, Legaia 2 je prilično dobra igra, ali zahteva od vas dosta strpljenja i nerava kako biste je prešli. Često je preteška, a činjenica da ćete morati i po nekoliko puta da prođete iste lokacije sa istim hordama monstruma može iznervirati i najiskusnije fanove ovog žanra. Međutim, većina ljubitelja će biti zadovoljna ovim što igra pruža bez obzira na sve mane.

Zvuk

Kada je reč o zvuku, glasovna gluma u igri je urađena prilično dobro i svaki lik zvuči upravo onako kao što ste to i očekivali kada ste ga ugledali. Muzika bi mogla biti sjajna, međutim, posle nekog vremena ona toliko počinje da se ponavlja da ćete poželeti da je isključite.



Linearnost

Verovatno najveća mana ove igre, posebno ako imamo u vidu žanr kojem pripada, jeste njena linearnost. Na vama je jednostavno da idete napred, bez pogovora prateći priču. Čak i ako ponekad poželite da nešto uradite po svome, igra vam to neće dozvoliti, tako da bolje ni ne pokušavajte.









GC NINTENDO

Izdavač:	Nintendo
Sistem:	PAL
Žanr:	RTS...

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	trajnost	ukupno
7	9	10	6	90%

autor: Miljan Lakić

PIKMIN







Pikmin je potpuno nova vrsta igre koja nam stiže iz Nintendovog internog development studija EAD koji dosta dugo vremena nisu izbacili igru. Ova igra predstavlja mešavinu real-time strategije i avanture sa dodatkom zagonetki u duhovitom mikro svetu. Uz maksimalnu upotrebu GameCube-ove grafičke moći Pikmin sadrži sočne teksture koje oživljavaju mikroskopski fantazijski svet.

Gameplay
Estetski, Pikmin može delovati neugodno, a po pitanju gameplaya čak i komplikovano. Mnogi bi na prvi pogled pomislili da je reč o RTS igri ali u pitanju je igra sa zaista jedinstvenim konceptom. Glavni lik, kapetan Olimar se srušio na stranu planetu prilikom čega je njegov brod rasut na 30 delova u različitim delova misterioznog sveta. Vi preuzimate kontrolu nad Olimarom od trenutka kada se još zbunjen podigne na noge pored njegovog skrešenog broda. Kada počnete sa istraživanjem shvatićete da vam je perspektiva vrlo ograničena. Možete videti teren ispred sebe i poneku ogromnu biljku. Ovo je namerno urađeno da bi učinili da se osećate vrlo mali i izgubljeni. Kada naiđete na nekakvo gnezdo čudnog izgleda ono će iskočiti iz zemlje i ispustiti cr-



PIKMIN™





venu semenku koja će se zabosti u tlo. Iz nje će iznići list iz kojeg će se, kada ga uberete, pojaviti crveno stvorenje nalik na mrava po imenu Pikmin. Ono odmah počinje da prati vašu svetleću antenu kojom možete dozvati stvorenjce. Od ovog trenutka kameru možete pomeriti iza vas uz pomoć levog trigera, zumirati u tri različita stepena sa R, zviždati sa B i baciti Pikmina sa A dugmetom. Kontrolna šema je vrlo intuitivna i omogućava vam da kontrolišete veliki broj Pikmina. Možete čak koristiti i C palicu da kontrolišete sve Pikmine koji vas prate odjednom.

I dok vi i vaše društvo pretražujete okolinu primećujete da mališa ima tendenciju da obara velike cvetove kao drveće. U centru cveta se nalazi tableta nalik polenu, koju Pikmin nosi nazad u gnezdo. Pošto prenese tabletu u gnezdo nastaje još Pikmina iste boje. Ove tablete su rasute svud po ovom svetu u svim veličinama i označene su brojevima koji označavaju koliko je Pikmina potrebno da ih ponesu. Sada vam je jasno da uz pomoć Pikmina kapetan Olimar može sa uspehom prikupiti 30 rasutih delova njegovog broda, popraviti ga i vratiti se kući. Na putu ka cilju on će naići na mnogo prepreka koje može rešiti samo uz pomoć Pikmina. Maleni će graditi mostove i raditi zajedno kao tim kako im budete upravljali.
Zanimljivo je da Olimar ima samo 30 dana pre nego što se vrati na svoju planetu, pa ima vrlo malo vremena da obavi zadatak.
Vi morate provesti Olimara i Pikmine kroz 5 različitih zona koje sadrže raznorazne prepreke uključujući gigantske bosove i opasne teritorije. Logički elementi se javljaju kada pronađete sva tri tipa Pikmina - crvene, žute i plave. Svaka vrste ima svoje karakteristike. Jedni su specijalizovani u nošenju eksploziva dok su drugi otporni na vatru. Ovo je dalje zakomplikovano činjenicom da će Pikmini rasti iz lista u pupoljak i konačno u cvet razvijajući brzinu i efikasnost. Možda ćete morati da srušite neki zid uz pomoć eksplozivnih Pikmina a onda postavite vatrenu zonu sa onima otpornim na vatru. Ako ne budete upravljali svojim Pikinima na pravi način brzo ćete se naći u nebranom grožđu. Jedini način da nadoknadite veliki gubitak je da uzgajate još Pikmina, a za to vam je potrebno VREME.
Sa time u vidu postaje jako bitno kako vodite računa o vašim Pikminima zbog vremenskog roka od 30 dana. S tim da jedan dan u





Zvuk

Ambijentalni soundtrack je jedini koji bi mogao da funkcioniše uz ovakvu igre. Za svaki od 5 nivoa postoji po neka dinamična kompozicija koja će utihnuti kako se približavate određenim neprijateljima. Nekoliko melodija podsećaju na melodije iz crtaća i pomalo skreću sa teme. Zvučni efekti su prilagođeni terenu po kojem se krećete - pesak, trava, kamenje i voda po kojima prelazite zvuče baš onako kako očekujete. Efekti koji karakterišu neprijatelje su prepoznatljivi i kada se naviknete da identifikujete određene zvuke znaćete da prepoznate one koji zvuče opasno, što samo dodaje začina gameplayu.

















igri traje negde oko 15-20 minuta u stvarnom životu. Tako da glavna avantura ukupno traje svega 10-12 sati. Ovo je očigledno najveća mana igre. To je očigledno loša stvar jer je Pikmin tako sveže novo iskustvo a vas požuruju da projurite kroz ceo taj zanimljivi svet koji ima taj tako prepoznatljivi Nintendo stil, a posebno zbog nekih lukavijih zagonetki.

Istina je da 10-12 sati nije dovoljno okorelim igračima. Jeste da bi uklanjanjem vremenskog ograničenja igra bila neuporedivo lakša jer bi imali vremena da uzgojite tone Pikmina ali bi ovako zabavna igra mogla komotno da bude bar dva puta duža pre nego što postane dosadna.

Na svu sreću tu je dodatni skriveni Challenge mod koji ćete otključati igrajući osnovni story mod. On će vam omogućiti nova iskustva kroz svih pet nivoa, sa još više bosova, u kojem je cilj da stvorite što je moguće više Pikmina u toku dana. Ovaj mod je takođe izuzetno zarazan i sigurno će vam doneti dodatne sate uživanja.

Pikmin je jedna od najoriginalnijih igara koje je Nintendo izbacio dugo vremena unazad. Gameplay je sjajno uklopljena kombinacija istraživanja, strategije, zagonetki i inteligentnih bos fajtova. Pikmin spada u onaj tip igara u kojima nemate izbora sem da igrate dalje i dalje. Prosto vam budi radoznalost. Šta je iza ovog zida? Kako pobediti ovog zlikovca?

Reč je odličnoj avanturi ali kada 30 dana istekne i završite poslednji nivo osećate se nekako čudno. Nivoi u Pikminu postaju sve teži iz nivoa u nivo i tačno u poslednjih par nivoa nailazite na najinteligentnije zagonetke i borbe sa bosovima. Kada bi igra u tom ritmu potrajala još desetak sati to bi zaista bilo fenomenalno.

Igra nema opciju za multiplayer koja bi mogla da joj značajno produži vek trajanja. Mada i pored svega Pikmin spada u kategoriju igara koju ne treba propustiti.



Osnovne karakteristike

Sa svojih nekoliko stepeni zuma postaje očigledno da je Pikmin stvoren da bi se igrao iz perspektive visoko iznad zemlje. Skoro iz perspektive čoveka koji gleda na mrave na zemlji. Okruženje u igri izgleda prelepo obogaćeno sa sočnim teksturama, mekanim senkama koje se lagano kreću napred-nazad, i perfektnim talasićima na vodi. Tu je i odlična upotreba osvetljenja kako dan prolazi u realnom vremenu. Prema kasnom popodnevu zlatni sjaj preplavljuje mini pejzaže a ubrzo potom se smrkava. Sve ovo izgleda sjajno zahvaljujući činjenici da je razvojni tim fotografisao brojne bašte i šume i zureći u pejzaž shvatićete sve umetničke napore koji su utrošeni u grafičku prezentaciju igre.

Dizajn neprijatelja i animacija je vrhunski, a animacijama ćete se mnogo puta nasmejati. Nintendo je forsirao motion blur efekat da bi igri dao što mekši izgled. Dobro je što se veći deo igre odvija sa kamerom udaljenom na pristojnoj distanci što opšti izgled igre čini vrlo simpatičnim.

Dalje, animacija je solidno glatka i tokom cele igre možda nećete ni primetiti usporenje sve do poslednjeg KRUPNOG bosa.







Izdavač:	Ubi Soft
Sistem:	PAL
Žanr:	Platforma

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	9	8	8	89%

autor: Miljan Lakić

BLINX

Blinx je očigledno dizajniran u nameri da pokaže prednosti ugrađenog hard diska u Microsoftovu konzolu. Hard disk se koristi da bi se cela igra snimila što omogućava manipulaciju sa vremenom u igri. U stvari hard disk se koristi kao video rikorder - igru možete zaustaviti, premotati unazad, pustiti usporeno...

Blinx je jedan od mnogih zaposlenih u fabrici vremena, a njegov posao je da počisti vremenska čudovišta koja se slučajno stvaraju. On to čini uz pomoć TimeSweepera (fensi usisivača). I stvari se odvijaju bajno-sjajno dok Tom-Tom banda, družina prasaca na hover bajkovima ne počne da krade kristale vremena u različitim svetovima. Pa čak otmu i nekakvu Princezu. Elem, posao glavnog junaka svake igre je šta? Da pomrsi konce prasadima i spase Princezu.

Svaki vaš potez se snima na hard disk, što omogućava izmenu toka dešavanja stvari u igri. Blinx poseduje moći kontrole vremena koje se odnose na sve osim na njega, što znači da se on kreće normalnom brzinom dok je vreme usporeno ili stoji. Život gubite jednim pogotkom od strane neprijatelja ili padom na opasno tlo. Kada zaginete bilo bi dobro da imate još pokušaja u rezervi (predstavljeni su srcem na vrhu ekrana) tako da se igra premotava malo unazad i nastavljate odatle kao da ništa nije ni bilo.
Možda vam izgleda da bi ova igra mogla da se napravi i za PS2 ili GameCube ali istina je da je to nemoguće. Količina podataka koju je potrebno sačuvati da bi nastavili igru 7-8 minuta kasnije je prevelika za običnu memorijsku karticu.

Blinx se odvija na 10 različitih lokacija, a svaka je podeljena u tri nivoa i bos fajt. Nivoi su relativno mali, ali i treba da budu takvi jer imate samo 10 minuta da završite nivo. Ovo izgleda kao dosta vremena ali kako nivoi postaju sve teži, sa sve komplikovanijim zagonetkama i gomilama neprijatelja koje treba poraziti, tih 10 minuta vam neće izgledati ni približno dovoljno.

Blinx koristi svoj Usisivač, pardon, TimeSweeper, da eliminiše neprijatelje. Da bi završili nivo morate pobediti sve neprijatelje i stići do Time Goala pre nego što vreme istekne. Svaki nivo je zatrpan đubretom koje Blinx usisava svojim U...TimeSweeperom i zatim ispucava ka neprijateljima. Nekim gadovima treba i mnogo više od jednog pogotka a vaše "oružje" može da prikupi samo određenu količinu "municije". Pošto različite vrste đubreta nanose različitu količinu štete morate razmišljati šta usisavate. Ako znate da vas čeka veliko čudovište, usisajte veliko bure poslednje, tako da ono bude prvo čime ćete pogoditi mamlaza.
Ovde tek počinje strateški deo igre jer i pored kontrole vremena morate dosta da razmišljate dok igrate Blinx.





Realni damage

Evo šta u stvari znači kontrola vremena:
Rewind: Premotavanje unazad.
Primena. Kutija padne sa krova. Vi stanete na kutiju i uključite premotavanje i tako se popnete na mesto koje je inače van vašeg domašaja.
Fast forward: Premotavanje unapred.
Primena. Korisno samo ako vam vreme ističe.
Pause: Pauza.
Primena. Sve stoji, a vi se krećete.
Record: Snimanje oko 10 sekundi.
Primena. Tokom snimanja Blinx je neranjiv. Kada pustite snimak, zelena kopija Blinxa ponavlja snimljene radnje a vi radite svoj posao. Korisno ako hoćete da učinite dve stvari odjednom.
Slow-mo: Usporeno.
Primena. Smaknuće više neprijatelja na mnogo lakši način.















Blinx nije perfektna igra, ali je sigurno najbolja platforma na Xboxu. Mada se ova igra ne može svrstati među obične platforme, jer nema šanse da prođete celu igru a da se ne vraćate na prethodne nivoe. Što se tiče priča kako će Blinx postati nova maskota Xboxa, zaboravite na to. Master Chief (glavni junak Haloa) još uvek čvrsto drži prvo mesto. Ono po čemu će ova igra biti upamćena je po tome što je prva koristila hard disk - osnovnu stvar koja razlikuje Xbox od ostalih konzola na tržištu.
I iako nije najbolja igra na Xboxu, vrlo lako može biti jedna od najznačajnijih do ■

Realni damage

Šta u stvari ta mačketina može?
Blinx ima standardni dupli skok, koji značajno pomaže u izbegavanju neprijatelja, pogađanju letećih meta i dosezanju visokih platformi.
Nišanjenje sa usisivačem je problem i to verovatno najveći u igri. Za razliku od Luigi's Mansiona nemamo mogućnost upravljanja drugom palicom tj. nezavisnog nišanjenja TimeSweeperom. Ovo je najveća greška u igri, nešto što stvarno kvari gameplay. Blinx poseduje nešto nalik na automatski nišanjenje tj. ako je okrenete u određenom pravcu ona će pogoditi najbližu metu. Ali kako ne može nišaniti u visinu Blinx mora da skoči da bi pogodila leteće mete. Ovo nekad biva frustrirajuće.



Grafika

Blinx je jedna od najlepših igara na Xboxu. Sa fantastičnim osveteljenjem, bogatim bojama i mnogo detalja Blinx ne da izgleda atraktivno nego... Ceo izgled igre je vrlo prepoznatljiv. Blinx je simpatična mačketina, dobro animirana i još bolje dizajnirana. Čudovišta su vrlo raznovrsna i postaju sve zanimljivija kroz igru. Ali od svega najviše vredi istaći okruženje sa kišom, snegom, refleksijama prelamanja vode...
Sa umetničke strane bio je to odličan izbor postaviti mačku iz crtaća u tako realističan svet. Kontrast čini okruženje još realnijim. A čak možete kupiti drugu odeću u radnjama. Jedini problem sa vizuelnim aspektom igre je povremeno usporenje. Kada se Blinx susretne sa više od 3-4 zlikovca odjednom igra se primetno uspori. I NIJE u pitanju primena time powera. Ova usporenja se dešavaju dovoljno često i dovoljno se osećaju da bi tek tako prešli preko njih. Osim toga, Blinx je u konkurenciji za najlepšu igru godine na Xboxu.

Zvuk

Svaki nivo ima svoju melodiju dok su zvučni efekti su sporedni. Blinx ne progovara dve vezane kroz celu igru.
Igra podržava 5.1 Dolby Digital. Muzika svira iz prednjih zvučnika dok je zvuk koji dolazi otpozadi malo prigušen. Ipak ćete čuti neprijatelje iza vas što je velika prednost onih koji imaju 5.1, jer će im zvuk pomoći da izbegnu napade koji dolaze van vidnog polja.



GB ADVANCE

Izdavač:	Activision	1 igrač
Žanr:	Akcija	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	8	9	8	87%

autor: Jovana Erčić

JACKIE CHEN ADVENTURES

Pretpostavljam da svi znate ko je Jackie Chen. E pa, taj isti baja, majstor borilačkih veština i junak velikog broja akcionih filmova, sada se našao i na ekranu male konzole u novim avanturama kroz koje vi treba da ga provedete.

Pred Jackijem (koji je ovde, inače, arheolog) su, dakle, novi zadaci. On će morati da pronađe sedam drevnih dokumenata o kojima kruži legenda da će pronalazaču dati magične kung-fu moći (kao da je njemu to potrebno, ali dobro). Priča je u stvari donekle preuzeta iz animirane serije o ovom baji (što donekle objašnjava i količinu animacija u igri koja je za jedan GBA naslov pozamašna) koja je Amerikancima dobro poznata, ali zato mi nismo imali prilike da se sretnemo s njom. To je na neki način dobro jer nam sve deluje novo i nepoznato. U suštini, kao i u crtaćima, i u igri je priča tek bleda pozadina jer je poenta ipak tuča i samo tuča, u ovom slučaju protiv zlih pripadnika organizacije Crna Ruka (doduše bez Gavrila Principa, ali nema veze, tu su zato nindže). Jackey će im se hrabro suprotstaviti rukama, nogama i već svime što mu tokom igre padne šaka. Pored, "običnih" neprijatelja, imaćete prilike da sretnete i neke malo veće baje kao što su, na primer, Captain Black, Valmot (vođa Crne Ruke) i Shendu (drevni demon)...

Kao i u brojnim sličnim igrama, Jackiev cilj će biti da pređe pregršt nivoa, zastajući da bi utamanio horde neprijatelja. U suštini, to i jeste poenta. Nivo ne možete preći dok ne ubijete određen broj protivnika, te će tuča biti ono što ćete najviše raditi (dok se na ekranu ne pojavi "GO", što znači da možete preći na sledeći nivo). Pored tuče, Jackie može i da skakuće po kutijama i drugim objektima, a tvorci su zaista uspeli da daju igri i osećaj trodimenzionalnosti.

Jackie Chan

Sam Jackie je tek relativno skoro postao poznat i na Zapadu. Mnogo pre toga on je postao najveća zvezda u Hong Kongu, a smatra se da je izmislio žanr kung-fu neparodije, to jest filmova u kojima je izlomljeno toliko ljudskih kostiju da bi brojka premašila i najsmelije procene. A da li ste znali da je on u Hong Kongu i muzička zvezda?







Iako je ovo manje-više tipična borilačka igra, vi nećete koristiti samo pesnice i noge. Naime, Jackie može pokupiti gotovo sve na šta naleti, palice, metle, stolice, pa čak i kišobrane i iskoristiti ih kao oružje. Na žalost, uglavnom ne možete uzimati oružja od svojih mrtvih neprijatelja jer prebrzo nestaju da biste ih pokupili, ali zato možete bacati zlotvore na druge zlotvore, što je prilično zabavno. Kontrole u borbi su krajnje jednostavne i neće vam biti potrebno mnogo vremena da uđete u fazon. Jedino što vam povremeno može predstavljati problem jesu, logično, bossovi kojima morate pronaći slabe tačke kako biste ih se rešili. Ono što zaista izdvaja ovu igru jeste odličan neprijateljski AI, iako je ovo ostvarenje na prvih nekoliko nivoa možda i previše lako. Međutim, nivoi postepeno postaju sve teži, a zlotvori sve zloćudniji i nezgodniji.





Mane

Jedino što bismo mogli navesti kao ozbiljnu manu ove igre (pored povremenog zaglupljivanja neprijatelja) jeste činjenica da je tekst dijaloga žute boje, što ne bi samo po sebi bilo toliko strašno da on ne ide direktno preko pozadine te ga je ponekad maltene nemogućno pročitati. No, kome je u ovakvim ostvarenjima uopšte bitna priča...



Kada je reč o izgledu ove igre, i on je manje-više preuzet iz već pominjane crtane serije. Animacija likova je glatka i sve izgleda jednostavno, ali i jasno. Zvuk je takođe prilično dobro urađen iako muzika posle određenog vremena počinje da se previše ponavlja.

U suštini, pred nama je jedna sjajna tuča za GBA koja pruža sve ono što bi ljubitelji ovakvih ostvarenja mogli poželeti - raznovrsne udarce, vesela oružja, odličan AI, jednostavne kontrole, ali i lep izgled, što samo još više podiže krajnju ocenu. A tu je i Jackie Chen...



GB ADVANCE

Izdavač:	Crave	1 igrač	
Žanr:	Akcija		

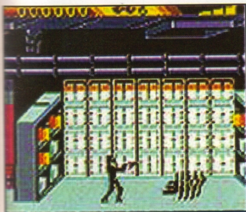
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
8	7	8	7

autor: Jovana Erčić

MEN IN BLACK - THE SERIES

Do sada su se pojavila već dva filma o popularnim "ljudima u crnom", neumornim borcima protiv vanzemaljskih zlotvora, ali i ljudima koji su nas navodili da se smejemo do suza prateći njihove dogodovštine. Naravno, to je inspirisalo i tvorce igara da se pozabave ovom temom i evo još jedne igre sa rečima Man in Black u naslovu, ovoga puta za GBA.

Igara o "ljudima u crnom" već je bilo i to na gotovo svim igračkim platformama. Sada je pred nama i jedno od ovakvih ostvarenja za "malu" konzolu, koje na žalost nije baš spektakularno, ali svakako ima šta da ponudi. Poput dve prethodne igre na ovu temu za Game Boy Color, i ovo ostvarenje je u stvari bazirano na crtanoj seriji Man in Black koja se u Americi već neko vreme prikazuje na Kids



WB kanalu. Vi na sebe preuzimate ulogu agenata J i K i vaš cilj je (a šta bi drugo bilo) da sprečite vanzemaljsku okupaciju Zemlje. Kako ste vi jedina nada da se to uradi, morate pružiti sve od sebe da pobijete što veći broj "malih zelenih", ali i da prozrete njihove zle planove i sprečite njihovo izvršavanje. Kako biste u tome i uspeli, ova igra vam nudi arsenal oružja na kome bi vam i Rambo pozavideo, među kojima su i nezaboravni Neuralyzer (setite se filma - brisač pamćenja) i ubojiti Noisy Cricket. Sve će se ovo odigravati na zamršenim, često i veoma zbunjujućim nivoima, na kojima ćete neretko i zalutati. U većini misija će vam zadatak biti da sakupite određeni broj predmeta (uglavnom, u stvari, vanzemaljaca), međutim, biće i onih zanimljivijih kao što je na primer nivo na kojem vam je cilj da identifikujete sve vanzemaljce na ulicama Menhetna (kojih, usput, ima daleko više nego što biste mogli očekivati, te ovo uopšte nije tako lak zadatak kao što na prvi pogled deluje). A pri tom je u toku Halloween...

Ne računajući povremeno gubljenje po nivoima, igra je prilično jednostavna i brzo ćete ući u štos sa kontrolama. Uglavnom ćete na svakom nivou morati da rešite neku zagonetku, a one se najčešće sastoje u pronalaženju određenog predmeta kojim ćete otvoriti vrata za dalje ili nekog oružja i slično. Međutim, kontrole su nekada zaista sluđene i, na primer, za pucanje morate koristiti dva dugmeta u isto vreme, za šta zaista ne postoji nikakvo razumno objašnjenje. Najveći problem u svemu tome predstavlja skakanje, jer nikako ne možete skočiti s desna na levo pa morate dugo tražiti poziciju iz koje ćete uspeti da naskočite tačno tamo gde treba.

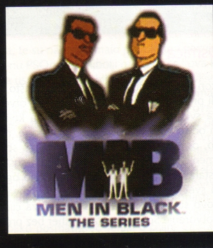
Kao i sve u ovom ostvarenju, i grafika ima svoje dobre i loše strane. S jedne strane, vanzemaljci su veoma lepo animirani, a zanimljivo je što svaki od njih umire na specifičan način. Animacije smrti su verovatno najlepše urađena stvar u ovoj igri (morbidnije nastrojeni igrači će sigurno biti srećni), no agenti J i K zato izgledaju očajno. Urađeni su bez ikakvih detalja, a pokreću se poput lutaka, kruto i neprirodno. Oružja malo vade stvar, jer su zaista ako ništa drugo veoma zabavna. Zvuk nije ništa posebno, međutim, barem se ne ponavlja previše i ne dovodi do toga da vam se diže kosa na glavi kada ga čujete.

Sve u svemu, mnogo toga u ovoj igri je moglo biti dosta bolje urađeno, pogotovo kada je reč o njenim tehničkim stranama, međutim, i pored toga, pred nama je veoma zabavno ostvarenje u kojem će većina ljubitelja "ljudi u crnom" nesumnjivo uživati.



Sitnice koje život znače

Pored gomile oružja koja će vam zaista učiniti ovu igru veoma zabavnom, njeni tvorci su se potrudili i da uvedu niz korisnih sitnica koje unose živost i raznolikost. Tako ćete, na primer, moći da koristite razne vrste naočari koje vam poboljšavaju vid, ali i omogućavaju da "provalite" vanzemaljce sa prilične udaljenosti. Pored toga, u igri će se pojavljivati i neki ambijentalni elementi koji će vas zabaviti kao što su klizava ledena polja ili lokacije na kojima nema gravitacije...



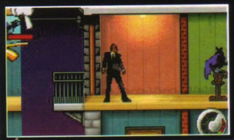
Grafika

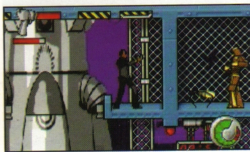
U stvari, jedina iole dobro urađena stvar u ovoj igri jeste grafika (a i to samo kada se uporedi sa ostalim aspektima), ali, problem se postavlja zbog toga što u većem delu igre tu grafiku ne možete videti zbog mraka. No, bar možemo reći da je mrak dobro urađen - stvarno je mračan!



Specijalni napadi

Iako ih u igri nema mnogo, specijalni napadi su stvar koja će preokrenuti sve stvari u vašu korist. Naprosto ne postoji protivnik koji će vam, kada jednom naučite da ih izvodite, predstavljati pretnju. Međutim, postavlja se pitanje koliko je ovo u stvari dobro...





istorija serijala FINAL FANTASY [6]



S obzirom na činjenicu da ste u Bonusu već mogli pročitati prikaze narednih delova ovog serijala, pokušaćemo da se u ovom tekstu osvrnemo samo na one bitne novine koje su uticale na serijal u celini, tačnije na promene bitne za ceo dalji razvoj Final Fantasyja.


Jedan od najlepše urađenih summoninga u "devetki"

"Osmica"

Nakon sedmog dela FF-a koji je, kao što ste imali prilike da vidite u prošlom broju, otvorio vrata svim onim sledećim nastavcima koji su nam oduzeli toliko sati života, usledio je, naravno, osmi deo serijala. Iako je mnogo stvari promenjeno u odnosu na "sedmicu", suština je ostala ista. Ponovo je pred nama bio ogroman svet koji je trebalo istražiti, ali i shvatiti, ponovo su tu bili nenadmašni likovi za čije je oživotvorenje Square postao maher bez premca, opet je tu bila priča od koje je zastajao dah i koja je prosto nosila igrače ka rešenju, nakon čega smo svi patili što je došao kraj. Međutim, jedna bitna stvar je promenjena. Kako je ovo bila igra namenjena prvenstveno zapadnom tržištu, kompanija Square je odlučila da prilagodi i izgled igre upravo toj publici, te je manga fazon zamenjen "normalnim", zapadnim, to jest, mesto krupnookih slatkih likova su zauzeli ozbiljni, realistički urađeni ljudi. Iako je ovo umanjilo onaj šarm koji su posedovali svi prethodni nastavci FF serijala, igra je dobro prošla na svim tržištima, te se mora priznati da to i nije bio tako loš marketinški potez.

Quest sa čokobima

FF9 je verovatno igra iz ovog serijala koja je imala najbolje razvijenu priču, tačnije quest sa čokobima. U pitanju je bila neka vrsta mini-igre, tačnije potrage na određenim lokacijama po principu toplo-hladno u kojoj ste mogli naći razne korisne predmete, ali i deliće mape po kojoj ste mogli pronaći neke lokacije do kojih inače ne biste mogli stići.



Ukratko, igru su krasili dobar zaplet, sjajno osmišljeni likovi kao i odlične filmske scene. Kontrole su ostale iste kao i ranije, s tim što su meniji uprošćeni (doduše, ponovo su tražili dosta vremena posvećenosti kako bi se shvatio ovaj novi sistem). Da malo pojasnimo stvari, u pitanju je bio poseban sistem povezivanja, to jest vaš lik je tokom igre pronalazio određene sile (takozvane Guardian Forces, dosta slične summoninzima iz prethodnih FF-ova) pomoću kojih je mogao ojačavati svoje sposobnosti i napade. Takođe, za razliku od prethodnih delova, ovde magije niste učili ili pronalazili, već ste morali da ih crpete iz neprijatelja. Ono što je ipak bilo najjača strana ovog ostvarenja bila je grafika koja je dovedena gotovo do savršenstva. Sve je bilo urađeno do najsitnijih detalja dok su filmske scene bile tako dobro uklopljene u igru da se gotovo nije mogla videti granica. Igra je najzad dostigla sve zapadne standarde, i po izgledu i po kvalitetu. Mnogi od nas bili su razočarani upravo zbog ovoga, međutim činjenica da je igra zadržala dosta starih osobina koje su činile FF prepoznatljivim i voljenim, unekoliko je smanjila ovo razočaranje.

Jedna od najbitnijih karakteristika koja je doprinela tome da ovaj FF zadrži i staru publiku bile su emocije koje su ovaj serijal još ranije dovele do toga da igre neprestano balansiraju na ivici epskog i lirskog. Likovi u "osmici" su gotovo bez izuzetka složene ličnosti sa unutrašnjim sukobima. Svaki od njih je imao neku dobro osmišljenu motivaciju zašto se uopšte i našao usred te priče, ali ono što je verovatno najvažnije, međusobni odnosi tih likova dovedeni su gotovo do savršenstva. Na primer, glavni lik Squal je osoba za koju se na početku misli da je potpuno bezosećajna,


Čarolija na sve strane



međutim tok priče kao i njegova interakcija sa drugim likovima otkrivaju nam da nije sve baš tako jednostavno i da u dubini postoji jedna malo ozbiljnija priča. Upravo njegova ljubavna veza sa Rinoom i čini jedan dobar deo radnje,


I u Fimal Fantasyju 8 lokacije su ostale čarobno-fantastične, uprkos unekoliko modernizovanom izgledu ove igre.

ali nije tu samo kao začin već i utiče na tok stvari u igri. Kada je reč o negativcima, ovo je igra u kojoj postoje dva glavna zlotvora, da budemo precizniji, zlotvorke. Otprilike do polovine igre u pitanju je mudra Edea za koju uvek deluje kao da je za korak ispred vas, šta god vi činili. Međutim, zaplet se dodatno usložnjava u trenutku kada shvatite da je ona samo marioneta u rukama većeg zla, čarobnice Ultimecije. Međutim, uprkos našim očekivanjima, za razliku od Edee, za Ultimeciju se ne bi moglo reći da je baš najuspešniji lik. U stvari, ceo njen razvoj prikazan nam je u svega nekoliko rečenica u dijalogu koji se odigrava pre poslednje bitke.

Ono što je učinilo Final Fantasy 8 zaista značajnim ako posmatramo serijal u celini bilo





je još jače uvođenje filmskog osećaja u igru. Likovi su, kao što smo već pomenuli, proporcionalni, pa prema tome i dosta realističniji u odnosu na prethodne delove. Ovom "filmskom" osećaju doprinosi i činjenica da su sva tri lika koje vodite neprestano prisutni na ekranu (i to bez sudaranja i preklapanja). Takođe, promene su unesene i time što je unapređivanje oružja svedeno na mnogo manju meru. Pored toga, ovde niste dobijali novac iz bitaka već je Squall dobijao svoju regularnu platu. No, uprkos svim ovim promenama, to je i dalje ostao FF zahvaljujući emocijama i duhu fantastike koji je i dalje preživeo. Iako je u početku bilo i protesta starih fanova, igra je postigla zapažen uspeh, ali i privukla neke nove ljude, željne avanture epskih razmera.

"Devetka"

Međutim, Square je ubrzo shvatio da se svim ovim pokušajima doprinošenja realističnosti igre izgubilo mnogo, što je dovelo do jednog pomalo neočekivanog preokreta - sledeći nastavak, tačnije Final Fantasy 9 vratio se u stari manga fazon! Iako su tehnika i produkcija ostale na najvišem nivou, sam stil igre se vratio malo unazad, tačnije pred nama su ponovo bili gameplay i estetika FF igara iz perioda pre "osmice". Nostalgija je provejavala svakom scenom, muzikom, likovima i upravo to je





Romansa je ovoga puta zauzela veoma bitno mesto i u samoj priči

Romansa

Jedna od zanimljivijih stvari vezanih za FF8 bila je pojava jednog lika čija se priča odvija paralelno sa glavnom - Lagune. Međutim, upravo je njegova sudbina ono što unosi u priču dozu romantike (pored odnosa Squalla i Rinoe). Naime, on je uspeo dva puta da izgubi ljubav svog života. Konačno je na kraju svega postao predsednik. Međutim, činjenica da je izgubio one koje je voleo zauvek je obeležila njegov život.

uspelo u onome što je bila (verovatno) Squareova namera - da povrati stare igrače koje je razočarao FF8.

Final Fantasy 9 je zapravo prva igra u celom serijalu koja se nije trudila da unese neke inovacije, međutim upravo zbog toga predstavljala je verovatno najveće iznenađenje koje je saga donela, iako nam je FF8 na neki način izgledao kao prekretnica nakon koje će sve buduće igre izgledati upravo tako. Međutim, serijal, očigledno nije nastavio u tom pravcu. Već deveti deo je to promenio i okrenuo se prošlosti, zadržavši međutim sve tehničke kvalitete koje je "osmica" dostigla. Dakle, ovde nema novina - u pitanju je jednostavno igra u starom stilu, međutim ispolirana do savršenstva. To se vidi već po samom sistemu igre gde se vraćamo na stare, dobro nam poznate klase. Svaki lik je imao posebne sposobnosti koje je samo on mogao naučiti i koristiti. Te sposobnosti su se učile iz opreme, a neki oklopi, oružja i slično učili su različite likove različitim skillovima. Na taj način je povećana vrednost svakog dela opreme kao i svakog lika i igri je vraćen stari balans koji je pretio da se izgubi.

Mržnja ili rivalitet

Još jedan od odnosa među likovima u FF8 koji je prouzrokovao dosta različitih tumačenja jeste relacija Squalla i Seifera. Njih dvojica su odlični studenti, obojica zainteresovani za Rinou, jedini koji znaju da koriste oružje koje predstavlja mešavinu mača i puške. Na početku nam njihov odnos deluje kao da je prepun mržnje, međutim, kako igra odmiče, shvatamo da je to u stvari zdrava doza rivalstva. Štaviše, Seifer postaje čak i simpatičan onoga trenutka kada njegova sudbina postane duboko tragična jer propadaju svi njegovi snovi.



Iako su FF 8 i FF 9 razvijani gotovo paralelno, teško je zamisliti dve različitije igre. Dok je FF8 predstavljao svojevrsnu prekretnicu serijala, "devetka" je bila potpuno "staromodna" igra. Čak su postojali neki nagoveštaji da je Square razmišljao o tome da li da FF9 uopšte bude deo serijala ili neka vrsta sporedne priče ("gaiden"). Uprkos tome što je upravo zbog svog vraćanja na stari sistem FF9 vratio dosta poklonika ovog žanra, mnogi su smatrali da iz istih razloga ova igra predstavlja početak opadanja ovog serijala. Nije više bilo šta novo da se uradi pa su tvorci rešili da se vraćaju unazad umesto da, što bi bilo logično, idu napred. Međutim, činjenica je da je i pored svih ovih rasprava i dvoumljenja u pitanju jedan sjajan RPG koji zaslužuje sve pohvale.

Treba, međutim, pomenuti i još jednu bitnu stvar. FF9 se pojavio 2000. godine koja nije označavala samo početak nove ere, već i pojavu nove generacije konzola. Kako je saradnja Squarea sa Sonyjem već postala čvrsta činjenica, sasvim je logično bilo da će se i naredni, deveti deo FF-a pojaviti na PlayStationu 2. No, tvorci ove konzole su želeli da ni stara konzola ne bude baš brzo zaboravljena, te su napravili malo poboljšanu verziju po imenu PSOne. A najbolji način da se i ova konzola uspešno proda bilo je upravo pojavljivanje FF9 na njoj. Možda je ovo unekoliko umanjilo tehničke mogućnosti na koje su tvorci ove igre mogli računati. Međutim, uprkos tome, posao je urađen zaista sjajno. Iako je igri bio vraćen fantazijski seting, on je bilo uklopljen sa prelepim okruženjem renderovanih pozadina i 3D likova. Da li je ova igra predstavljala vrhunac jednog doba ili početak propasti serijala FF, o tome se i danas vode rasprave. Ukoliko posmatramo serijal u celini, zaista je u pitanju prva igra koja ne donosi ništa revolucionarno novo, međutim, postavlja se pitanje koliko je to uopšte bitno ako se ima u vidu činjenica da je igra zaista sjajna. Dobro, nije baš toliko sjajna kao "sedmica", ali je dovoljno zarazna, lepa, složena, sa fenomenalnim likovima, fantastičnom grafikom i onom, već tako karakterističnom muzikom koja od svakog soundtracka za bilo koji FF stvara umetničko delo. Ukratko, ako je jedina mana ove igre bilo to što nije bila revolucionarna, onda se zaista pitam koliko je i to uopšte mana...



Pravo iz Valhale...

PlayStation

Izdavač:	Konami	1 igrač • Memorijska karta 1 bl.
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Arkadna avantura	

autor: Miroslav Đorđević

METAL GEAR SOLID

Da, došlo je vreme da se u Bonusovoj Retro rubrici nađe i opis ovog bisera, remek-dela, oca svih drugih akcionih igara, obavezne lektire svakog igrača... Dugo bih mogao ovako da ga hvalim, pa ću skratiti - u nedostatku boljeg izraza Metal Gear Solid je **NAJBOLJA IGRA SVIH VREMENA NA SVIM PLATFORMAMA!!!** Drugačije mogu da tvrde samo oni koji ga nisu igrali. U rubrici Veliko znanje proglasili smo ga za najbolju akcionu avanturu, što stoji, ali je barem za mene lično MGS mnogo više od toga.
1998. godine situacija po pitanju kvaliteta igara za PlayStation je bila prilično traljava. Svega nekoliko naslova iz tih prvih godina igara za PS1 je danas vredno pažnje, jer su gotovo sve imale veoma lošu grafiku i igrivost. No, negde krajem godine u opšetepoznatoj predprazničnoj poplavi video igara, Konami je objavio dve fantastične igre jednu za drugom - jezivi horor pod imenom Silent Hill i Metal Gear Solid. MGS je tada (a bogami i danas) bio za tri dužine ispred svih ostalih, apsolutno najbolje ostvarenje koje je tek tako palo sa neba (igra se pojavila prilično iznenadno, bez mnogo najava) i ulepšalo nam svima živote. Po prvi put je to bilo potpuno kompletno ostvarenje, počevši od sjajne grafike, zvuka i igrivosti pa do njenog glavnog aduta - priče, koja je izuzetno uverljiva, razrađena i prepuna obrta kao u dobrim akcionim filmovima. Mislim da o nespornom kvalitetu ovog naslova ne treba još mnogo šta da se kaže - dovoljno je da vas podsetim na potpuni haos u Japanu, pa i šire u vreme izlaska nastavka MGS-a 2 i činjenice da su hiljade ljudi kupili PS2 samo zbog ove igre. Sada kada sam vas nadam se u potpunosti ubedio u to koliko je ovo zaista dobro, mogu da krenem sa laganim opisivanjem same igre. Idemo polako, sve po redu, znači prvo:

Priča

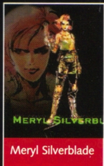
Malo ostrvo kod Aljaske pod imenom Shadow Moses je vladi SAD-a služilo kao veliki magacin nuklearnog naoružanja koji su obezbeđivale jedinice genetski unapređenih vojnika, vođene Fox - Houndom, elitnom specijalnom jedinicom koju su sačinjavali najbolji svetki eksperti raznih specijalnosti - Revolver Ocelot. Kao što mu i ime kaže izvanredan strelac sa Koltom, Psycho Mantis - poseduje sposobnost telepatije i telekineze, Vulcan Raven - izuzetno snažan borac indijanskog porekla - šaman, Octopus - specijalista za prerušavanje i krađu identiteta, Sniper Wolf - prelepa žena - smrtonosan snajperista, Gray Fox - poginuo (da li je?) u jednoj od operacija u Zanzibaru, Solid Snake - iliti vi, i Liquid Snake - član koji je kasnije ušao u tim. Ovu veselu grupicu je kroz mnoge akcije vodio pukovnik Cambell koji je zajedno sa Solid Snakeom posle operacije u Zanzibaru napustio Fox - Hound. Vođeni Liquid Snakeom, preostali članovi ove elitne jedinice su se okrenuli protiv vlade, zaposeli Shadow Moses i prete da će, ukoliko im se ne ispune uslovi, lansirati nuklearno oružje. Pukovnik Cambell poziva jedinog člana Fox-Hounda koji nije izdao, Solid Snake-a da se infiltrira u otetu bazu, utvrdi da li su teroristi zaista u stanju da lansiraju nuklearno oružje i, ukoliko jesu - da ih spreči.
Ovde vi započinjete igru sa ciljem da pre svega pronađete i oslobodite šefa Darpa-e (kompanija za proizvodnju oružja) Donalda Andersona i predsednika Arms-techa (takođe kompanija za proizvodnju oružja) Kenettha Bakera. Međutim, vremenom će se ispostaviti da su stvari daleko komplikovanije od onog što vam je rečeno i da vam Cambell i ostale starešine i nisu baš rekli celu istinu. Autor igre, gospodin Hideo Kojima, je uvideo da je osnovni problem u akcionim avanturama monotonost koja se neizbežno javlja vremenom usled beskrajnog pucanja i pucanja, ponekog traženja prekidača i ključa i - ničeg drugog. Zato je on u Metal Gear Solid in-

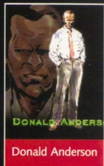


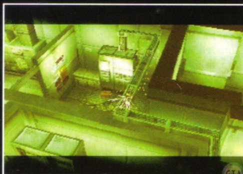
Decoy Octopus

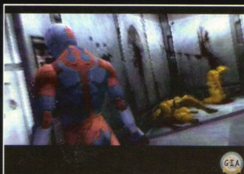


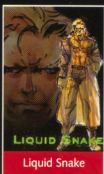
Mei Ling


Meryl Silverblade

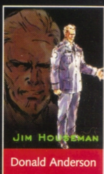

Donald Anderson







Liquid Snake


Donald Anderson





IGRAJ SE!



PS one™

PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktičniji. Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola svih vremena.

8.499 din

ili na 12 mesečnih rata

od 779. din

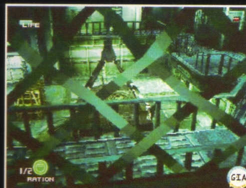
**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**

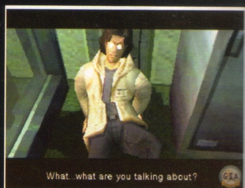


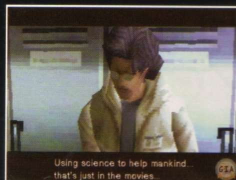
Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

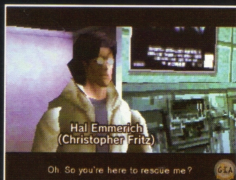
Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



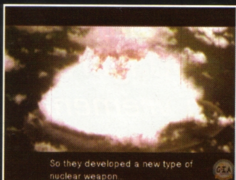


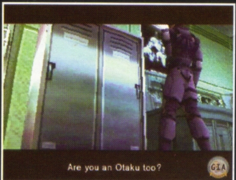

What...what are you talking about?

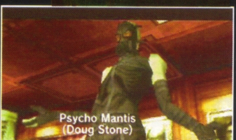

Using science to help mankind... that's just in the movies...


Hal Emmerich (Christopher Fritz)

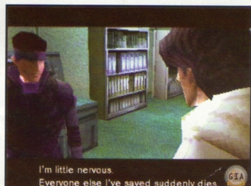
Oh. So you're here to rescue me?

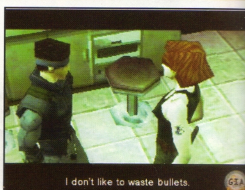

So they developed a new type of nuclear weapon...


Are you an Otaku too?


Psycho Mantis (Doug Stone)

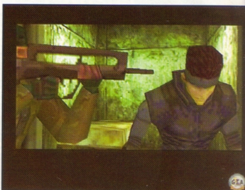
plantirao savršenu priču koja će se od ove goreopisane koja je prilično jednostavna i uobičajena za video igre ovog žanra, razviti u fantastičnu fabulu u filmskom stilu, ispunjenu intrigama, razočarenjem i ljubavlju. Pored toga uobičajeno trčkaranje po nivou u besomučno ubijanje stotine protivnika koji vam samo iskaču i iskaču, zamenjeno je sistemom taktičkog igranja uz jako puno skrivanja i šunjanja, a malo otvorene borbe. No, o tome ću detaljno pisati kasnije, a sada, da se vratimo na priču. Dakle, mini podmornicom ste se infiltrirali na dok baze i sada je potrebno da počnete sa ispunjavanjem svojih zadataka. Kako budete odmicali u igri saznaćete da Shadow Moses nije samo obično skladište oružja, već poligon za razvoj Metal Gear-a, nuklearnog super oružja koje Arms tech i Darpa u tajnosti prave već duže vreme. U pitanju je sistem koji može da lansira atomsku raketu sa bilo kog mesta na Zemlji, jer je u potpunosti mobilan. Ovo fatalno oružje je na testovima pokazalo rezulatate bolje od svih očekivanja, trenutno je u rukama terorista i što je najgore - potpuno je spremno za upotrebu. Na svom putu ćete upoznati Meryl, vojnika početnika, koja nije pristala da učestvuje u pobuni pa ju je Fox Hound zarobio. Između nje i Snakea, koji na početku izgleda kao hladni, bezosećajni plaćenik će se vremenom izroditi nešto više od pukog ortakluka, ali vam ja o tome neću reći više ništa kako vam ne bih kvario zadovoljstvo ukoliko do sada slučajno niste igrali Metal Gear Solid. Kompletna priča se odvija kroz jako mnogo animacija koje su dugačke i odrađene fantastično. MGS se, kao što neko reče, gleda podjednako koliko se i igra, jer je ukupna dužina trajanja animacija ne mnogo manja od dužine samog igranja. Posle prelaska igre dobićete čak i mogućnost da celu igru odgledate kao film po sistemu vezanih animacija i tekstualno prepričanih segmenata koji se konkretno igraju. O fabuli bih ja mogao još ihahaj da vam pripovedam, ali to neću učiniti jer bih vam tako u potpunosti upropastio sva ona fenomenalna iznenađenja koja vas teraju da u sebi (ekstremni slučajevi i naglas) zaključite da je ova igra tako "prokleto dobra, da od nje bolju u životu niste igrali. Zato pređimo na:


I'm little nervous. Everyone else I've saved suddenly dies.


I don't like to waste bullets.



The clashing of bone and sinew?



Gameplay

Na početku pri sebi imate samo termalno odelo (koje vas štiti od ubistvene hladnoće na Aljasci), dvogled, paklu cigareta i ništa više. Prvo što treba da uradite jeste da pronađete prigušeni Socom pištolj bez koga nije baš pametno ulaziti u bilo kakav sukob, a ukoliko to baš morate (a jednom ćete najmanje morati) onda je najbolji način prići stražaru iza leđa i nečujno ga zadaviti, to jest polomiti mu vrat. Ukoliko to uradite dobro, bićete nagrađeni bonus healtom ili municijom. Kao što podnaslov igre "Tactical Espionage Action" kaže, akcenat je stavljen na tiho savlađivanje protivnika ili još bolje - njihovo izbegavanje. U tom cilju je napravljeno mnoštvo komandi tipa - puzanje, tiho hodanje uz zid, nečujno savlađivanje protivnika davljenjem, odvlačenje pažnje čuvarima kucanjem u

DOBITNICI NAGRADNE IGRE SPIDER-MAN

DVD Spiderman:
Filipović Ljubomir
Majdanpek

Spiderman kačket:
Jelena Tomić, Sombor

Spiderman majca:
Željko Zahorjanski
Kucura



Sony PlayStation igrice:
1. *Mladen Anđelković, Kruševac*
2. *Zoran Mandić, Hrtkovci*
3. *Stevan Đaković, Žabalj*
4. *Predrag Petrujlić, Zaječar*
5. *Miloš Lukić, Ulcinj*
6. *Darko Bulija, Čačak*
7. *Vladimir Milikić, Kraljevo*
8. *Peka Pear Petković, Požarevac*
9. *Milan Bulugić, Užice*
10. *Božidar Stanković, Vranje*
11. *Filip Marinković, Melenci*
12. *Aleksandar Lazarević, Roanda*
13. *Goran Ćirić, Niš*
14. *Miloš Aksentijević, Negotin*
15. *Aleksandar Nikolić, Bela Crkva*

Spiderman mouse pad:
Viktor Amadio, S. Palanka

Spiderman paket (tattoo, nalepnica, privezak):
Jovanović Filip, Kruševac
Damjan Zamaklar, Zemun
Nikola Nikolić, Ripanj
Urošević Kosta, Čačak
Darko Stevanović, Dubočka

Spiderman CD futrola:
Robert Lenđel, Trešnjevac
Igor Ristović, Beograd
Dejan Jablanović, Žarkovo

Čestitamo dobitnicima i pozivamo sve čitaoce da učestvuju u narednim nagradnim igrama.





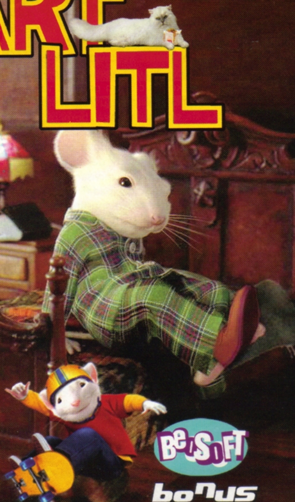


STJUART LITL

Litl gore, Litl dole, Litl hej, Litl ho! Stjaurt Litl se vratio u potpuno novoj avanturi punoj akcije i zabave koja će raznežiti i zabaviti celu porodicu. Svi omiljeni junaci iz prvog dela su tu, a sada ih ima još! Mali miš Litl će uz pomoć neverovatnih efekata otići tamo gde ni jedan miš dosada nije bio!

Pošto je Stjuartov sin Džordž porastao i krenuo u školu gde sada ima nove drugare, Litl (glas Michael J. Fox) shvata da će sve on sve manje vremena provoditi sa njim i da mora da pronađe svoje nove prijatelje. Uskoro upoznaje Margalo (glas Melanie Griffith) koju je herojski spasao od zlog sokola Falkona (glas James Woods). Kada se Falkon vrati i zarobi Margalo, Stjuart Litl kreće u akciju! Uz pomoć mačka Pahuljice (glas Nathan Lane) suočiće se sa izazovnom avanturom, ali da li će uspeti da Margalo spasu na vreme?

Film obiluje predivnim muzičkim numerama zajedno sa naslovnom pesmom I'm alive koju izvodi Celine Dion. Bogati dodatni materijali na DVD-u sadrže film o tome kako je sniman film Stjuart Lilt 2, najnoviju igrcu, muzički video, link ka oficijelnom sajtu filma i još puno drugih iznenađenja.





Beosoft, Bonus i Metrofilm Vas nagrađuju!
Popunite nagradni kupon i osvojite DVD film Stjuart Litl 2, pretplatu na časopis Bonus i druge nagrade.
Dobitnici će biti objavljeni u sledećem broju "Bonusa".



NARUČITE TELEFONOM ILI PUTEM INTERNETA





KUPON - NAGRADNO PITANJE

Koji poznati glumac je Litlu pozajmio glas u filmu?

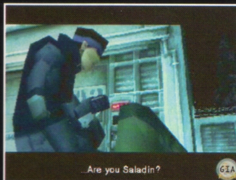
- ☐ Michael J. Fox
- ☐ Tom Cruise
- ☐ Alec Baldwin

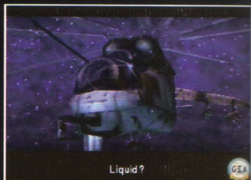
(upišite X u kvadratić pored tačnog odgovora)

Ovaj kupon sa tačnim odgovorom i vašim podacima isecite, ubacite u koverat i pošaljite do 10. decembra 2002. god. na adresu: BONUS, p. fAH 32, 11050 Beograd 22, sa naznakom: "Stjuart Litl 2 - nagradna igra".

ime i prezime ____________ telefon ____________




...Are you Saladin?


Liquid?





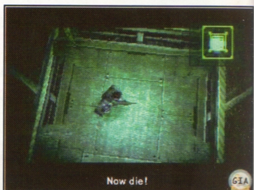




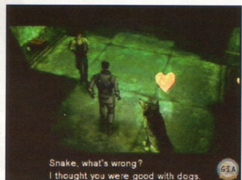
zid i bežanjem (oni će doći da provere šta se čulo). U tome će vam znatno pomoći i veoma koristan radar koji se isključuje jedino kada ste otkriveni. Tada je najbolje da se negde privremeno sakrijete i bezbedno sačekate prestanak opasnosti. Za situacije u kojima se treba otvoreno boriti prisutan je veći broj bučnog ručnog naoružanja (FAMAS, razne bombe, čak i STINGER...), mogućnost goloruke borbe, kao i korišćenje teroriste kao živog štita (uhvatite ga sa leđa i vučete sa sobom ukoliko neko puca (a najverovatnije neće) ubiće svog). AI stražara je na zavidnom nivou za ono vreme. Oni će pratiti tragove ukoliko ih vide, pokrivati jedan drugog i pucati prilično dobro. Takođe, stražari se povremeno protežu, šetkaju od dosade, zevaju, pa čak i spavaju. Ono što posebno čini igru zanimljivom jeste gomila fantastičnih detalja u priči, gameplay - u i grafici koje nećete videti ni u jednoj drugoj igri. Na primer, jedan od dobrih načina za skrivanje od patrola jeste da je zavučete pod kartonsku kutiju. Kada joj stražar priđe začuđeno će pitati "Hmm... Who`s the box???", pogledati etiketu kutije i, ako je sve u redu, prosto proći pored vas. Teroristi pored toga što spavaju, osećaju potrebu da idu u WC, što je odlična prilika za njihovo savlađivanje (znam da je surovo ubiti čoveka dok p***, ali je veoma delotvorno). Jedan od najboljih štosova autora igre je borba protiv Psycho Mantisa, koji je u stanju da pomera predmete i čita vam misli. Pre same borbe on će vam demonstrirati svoju moć telepatije tako što će vam pričati o vašoj prošlosti - kakav ste igrač (u zavisnosti od toga koliko ste se dosada izlagali borbi reći će vam da ste oprezan, odnosno heroičan tip), koliko ste samouvereni (na osnovu broja sejvova) itd... Najbolji je njegov dokaz telekinetičkih sposobnosti (koji je rezervisan samo za vlasnike Dual Shock džojpada). Mantis će od vas zatražiti da polako spustite kontroler na sto, koncentrisati se neko vreme i najaviti vam da će kao svojim mislima pomerati vaš džojpad. Vi ste to učinili kako je on rekao i gle - kontroler počinje da se trese i - pomera (što je normalna posledica vibracije, ali to nije znao moj mlađi bata pa se jadan primio da Mantis stvarno iz igrice pomera stvari). Kada

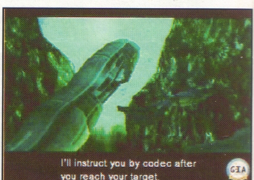


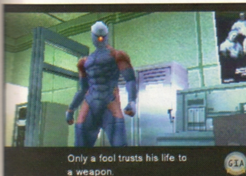

And Japanese cartoons played some part in that?

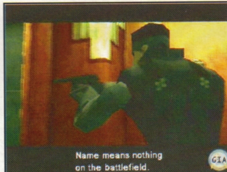

Now die!

sama borba počne Psycho će zaista čitati unapred svaki vaš potez, a kako biste ga prevarili potrebno je da prebacite kontroler iz porta 1 u port 2 i kao time ga zbunite. Presekao sam se kada je u pola borbe ekran TV-a postao crn. Normalno, pomislio sam da se Sony zaglavio, ali se odjednom na ekranu ispisao natpis HIDEO (po autoru Hideo Kojimi) i igra se nastavila uz Mantisov smeh. Cilj svega ovoga - da vas zbuni i maksimalno zabavi, to jest ne dozvoli da vam igra vremenom postane dosadna. Takvih


Snake, what's wrong?
I thought you were good with dogs.


I'll instruct you by codec after you reach your target.


Only a fool trusts his life to a weapon.


Name means nothing on the battlefield.



štosova ima još zaista mnogo (npr. Snake od hladnoće dobije kijavicu i kija kao blesav, pa vam onda treba lek...) i bolje je ne otkrivati ih više kako bi i vama bili podjednako prijatno iznenađenje kakvo su meni bili.

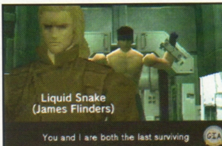
Grafika, zvuk i muzika

O grafici ne treba trošiti reči, dovoljno je samo reći da je za ono vreme fenomenalna, a za današnje standarde sasvim zadovoljavajuća. Pojedini enterijeri su veoma detaljno napravljeni i izgledaju zaista sjajno. Kamera je filmski promenljiva i najčešće zauzima položaj iz ptičje perspektive, ali se uvek situacija može osmotriti i iz Snakeovih očiju. Zvuk je kao i sve ostalo - odličan. Na dva diska koliko igra zauzima snimljeni su sati i sati odlično interpretiranog zvučnog materijala - govor likova. Muzika po dinamici varira u opasnim i mirnim situacijama, a nekoliko dominantnih melodija je urađeno u stilu Lorene MekKenit. Soundrack iz igre se besplatno može skinuti sa interneta.

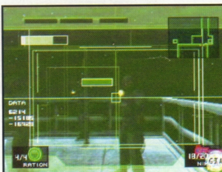
Zaključak

Iz ovakvog hvalospeva valjda ste već shvatili koliko je Metal Gear Solid kvalitetna igra. On ima sve ono što druge igre nemaju - neponovljiv gameplay, animacije, ljubavnu priči i konačno - uprkos velikoj količini nasilja - antiratnu poruku koja je iskazana na samom kraju igre. Ovakav stav sa mnom deli i Urednik, kao i dobar deo redakcije te vam je stoga jasno da li treba, ukoliko već niste, da probate MGS. Hideo Kojimi hvala na ovom remek delu i njegovom nastavku koji još lično nisam igrao, ali verujem da ne može biti bolji od prvog dela jer je on - savršen. Ocena - 100%

Važna stvar za sve one sa CD kopijom
Igra će od vas u jednom trenutku tražiti da upišete frekvenciju koja je zapisana na zadnjem omotu diska. Ukoliko taj zadnji omot nemate (a verovatno ga nemate ukoliko posedujete kopiju) treba da znate da je pomenuta frekvencija 140.15. Bez ovoga igra se ne može preći.

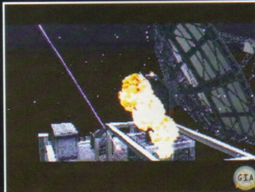


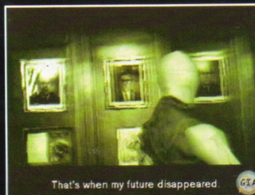
You and I are both the last surviving

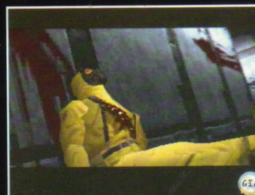


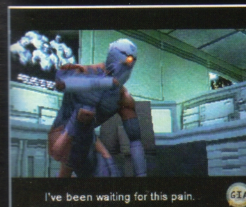


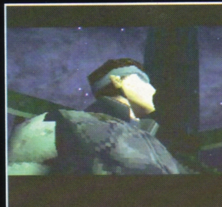


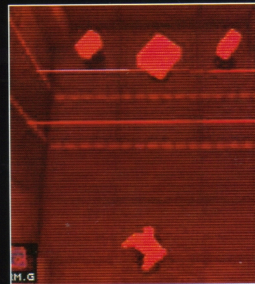



That's when my future disappeared.



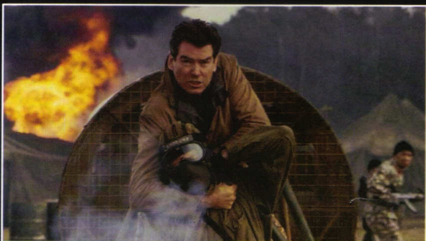

I've been waiting for this pain.





JAMES BOND: UMRI DRUGI PUT

Uloge:	*Pierce Brosnan, Halle Berry, Rosamund Pike*
Režija:	*Lee Tamahori*
Pretpremijera:	*Sava centar 30.11.2002*
Trajanje:	*134 min.*





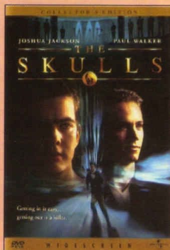
Dvadeseti nastavak serijala o čuvenom agentu 007, pokušao je da elemente starih Bond filmova iskoristi na nov i osvežavajući način. Za ovaj nastavak karakteristično je vešto poigravanje sa Bondovom prošlošću. Pored već vidjenog bikinija, tu je takodje i stil lasera iz "Goldfinger"-a i scena u kojoj Bond skida ronilačku opremu i otkriva uredno ispeglano odelo. Snimanje ovog, kao i svih prethodnih delova, uključivalo je mnoštvo glamuroznih lokacija (Kuba, Island, Koreja), jurnjava (uključujući i jednu na santi leda) i neverovatnu špijunsku opremu (Aston Martin sa dugmetom za kamuflažu)

"To je film o Bondu, tako da je suština uvek ista: devojke, sprave i akcija", kaže Tamahori. Kuriozitet predstavlja i to da se u filmu pojavljuju Madona i ponovo Džon Kliz. "The Material Mom" će u filmu "Umri drugi put" igrati instruktora mačevanja u sceni gde se čuveni agent 007 suprotstavlja zlikovcu po imenu Gustav Grejvs (Tobi Stivens), a takodje će i pevati naslovnu numeru Gerija Susmana, koju je snimila još prošlog proleća i za koji će snimiti spot u Los Andjelesu. Džon Kliz se ovoga puta pojavljuje kao Bondov voljeni Q, čuveni pronalazač, gde zamenjuje pokojnog Dezmonda Levelina, koji je tu ulogu igrao od 1963. Džon se prvo pojavio kao Levelinov asistent R u filmu "Svet nije dovoljan" 1999.. "Dezmond i ja smo napravili jedan dogovor. Kada sam počeo da radim u Bond filmovima, ja sam imao 60, a Dezmond 80 godina. Pa smo se dogovorili da nastavimo da radimo zajedno sve dok on ne napuni 100, kada bih ja imao već dovoljno iskustva da preuzmem", priča Kliz.

Od Hong Konga, preko Kube, do Londona, Bond krstari svetom sa ciljem da otkrije izdajnika i spreči katastrofalni rat. U tome mu pomažu Džinks (Beri) i Miranda Frost (Pajk), koje će igrati glavne uloge u ovoj avanturi. Priča počinje u demilitarizovanoj zoni između Severne i Južne Koreje i nastavlja se kroz Hong Kong do Kube i Londona, gde Bond sreće dve dame koje će mu na razne načine pomoći u njegovoj potrazi. Ušavši u trag zlikovcu, Bond putuje na Island gde upoznaje snagu neverovatnog, novog oružja, a zatim se u Koreji, gde je sve i počelo, dramatično sukobljava sa svojim glavnim neprijateljem.







The Skulls

Kataloški broj :	1385
Žanr :	triler
Trajanje :	110 minuta
Glumci :	Joshua Jackson, Paul Walker, Hill Harper
Režija :	Rob Cohen

Vrlo interesantna duboka priča o sektama. Fabula je zapravo najveća sekta u Americi - Lobanje, čiji su članovi bili čak trojica ex-predsednika Amerike. Momak koji se upetljava u sve to ipak ostaje trezven i pokušava da se spasi ali ne i da uništi istoriju. Sjajan zvuk i odlična atmosfera su glavni aduti filma!



Planet of the Apes

Kataloški broj :	351
žanr :	SF
Trajanje :	100 minuta
Glumci :	Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter
Režija :	Tim Burton

Svakako je svako od nas čuo za legendarni hit film sa kraja šezdesetih godina, koji je nosio identičan naziv kao ovaj rimejk, ali je imao nešto drugačiju priču. Planeta koju su nam oduzele životinje i kako sve u svemu izgleda naša budućnost u očima bolesnih vizionara. Izuzetan film sa sjajnom temom.

Pobednik

Telefonski servis pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 NAGRADNA IGRA

Svake nedelje, Pobednik nagrađuje svoje slušaoce! Odgovorite na jedno lako pitanje, ostavite svoje podatke i možete osvojiti SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION 1, GAME BOY ADVANCE i nagrade iznenađenja!

PlayStation 2



abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igāra - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING

PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003

GB Color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

GB Advance

019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN
021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE

041·20·20·20

Pišite nam na e-mail:
pobednik@eunet.yu

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

drivethrough igre

DRIVER 2



Brazilski mafijaški bos Alvaro Vasquez je rešio da pusti pipke na vašoj teritoriji - Čikagu. On vodi ogromnu organizaciju koja se bavi prodajom kokaina koji dolazi iz Junžne Amerike. Alvaru je potrebna baza u Americi odakle bi organizovao distribuciju robe, a sa obzirom na dugu kriminalnu istoriju Čikaga pogodio je pravu lokaciju. Posle malo njuškanja unaokolo i postavljanja pravih pitanja pravim ljudima (čitaj olośu) saznajete da je čikaški bos Soloman Caine je upravo izgubio svog glavnog čoveka Pink Lenny-ja. Ovaj je za bolju ponudu prešao kod Alvara Vasqueza u brazilski tabor.

Caine očigledno nije srećan zbog ovoga jer je naručio Lenny-jevo ubistvo. A takođe pokreće sveopšti mafijaški rat protiv Brazilaca. Vaš posao podrazumeva tajni zadatak infiltriranja u čikašku mafiju sa ciljem da zaustavite dalje širenje konflikta između bandi. Tu je i vaš partner Tobias Jones uz čiju pomoć treba da se uvučete u najmračnije krugove podzemlja.

Da bi vam olakšali ovaj vrlo težak zadatak obezbedili smo vam detaljne mape kretanja za svaki grad - Čikago, Havanu, Las Vegas i Rio de Žaneiro. Na mapama su prikazane najbolje rute a u tekstovima smo vam dali savete za najefikasniju vožnju na svakoj etapi.

Sada obucite vaše vozačke rukavice, okrenite kontakt, otvorite oči (zatvorite usta), i pritisnite gas.



KONTROLE ZA VOŽNJU



KONTROLE ZA KRETANJE PEŠKE

Chicago

Tanner i Tobias Jones su na tajnom zadatku da ispitaju ubistvo brazilskog gangstera. Zloglasni vođa brazilske mafije - Alvarez Vasquez, se nalazi u Čikagu. Šta će on uopšte tamo?

Mission 1: Surveillance Tip Off



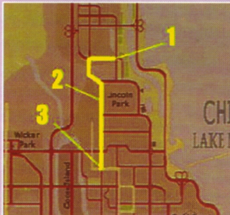
Caine je naručio ubistvo jednog od Alvarovih prijatelja, koji je ubijen iz neposredne blizine sa skraćenom sačmarom. Ubistvo se odigralo u nekom baru na Southside-u, pa je na vama da odete tamo da pokušate da nešto iskopate. Glasine kruže da je u baru u vreme ubistva bio i Pink Lenny i da je uspešno pobegao.

1. Brzo uđite u vozilo, jer imate samo 30 sekundi na raspolaganju.

2. Nagazite na gas i izvezite se napolje iz uličice. Vozite kroz park ispred vas i i zađite na put. Skrenite u drugu desno, vozite duž puta i pratite ga do kraja da bi završili misiju. Nagazite na pedalu gasa i pratite konus na radaru. Ne trudite se da vozite korektno, slobodno vozite suprotnom stranom puta i secite put koliko god možete, da bi što više uštedeli na vremenu.

3. Prolećite kroz semafore i presecite kroz park da bi uštedeli na vremenu. Kada vidite parkirani automobil sa velikom crvenom strelicom iznad njega, zaustavite auto. Izađite iz vašeg auta i uđite u parkirani i uspeli ste - svedok je još uvek tu...

Mission 2: Chase the Witness



Pratite plavi sedan u kojem se nalazi svedok. Zalepite se za njega i ne pokušavajte da ga skršite jer je to nemoguće - prosto ga pratite.

1. Budite pažljivi u trenucima kada vozilo ispred vas pokušava da skrene jer će vas vrlo lako naterati u druge automobile ili još gore, u zid.

2. Kada izbijete na dugi pravac samo zakucajte pedalu gasa i držite se u njegovoj blizini. Vozite suprotnim pravcem ako je potrebno i samo pratite njegovo kretanje. Izbegavajte ostale autiće i ponovo se ne obazirite na signalizaciju sve do kraja misije.

3. Svedok će pobeći na voz kada stignete do kraja misije. Ništa ne brinite, stići ćemo ga na stanici u centru, gde će uz kraće prijateljsko ubeđivanje dati sve potrebne odgovore.

Mission 3: Train Pursuit



Svedok je u vozu i srećom po vas, kreće se na onom delu na kojem je pruga izdignuta iznad nivoa kolovoza. Pratite crvenu strelicu koja ukazuje na voz, i ako ste vešt vozač stići ćete do stanice pre voza. Misiju počinjete ispod pruge na putu sa gomilama šuta na njemu. Krenite trotoarom sa leve strane puta i vozite uz njega da bi izbegli prepreke.

1. Na kraju puta skrenite desno, pa prvom levo. Presecite travnati ćošak i vodite računa da vas na raskrsnicama ne udare vozila sa strane.

2. Skrenite desno i pođite uličicom ispod pruge. Vozite kroz kutija između označenih plavih METALNIH prepreka na sredini puta. Skrenite levo na pravac i samo ispratite prugu sve do stanice.

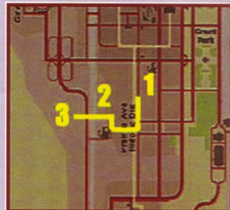
3. Pred sam kraj linije kada već budete u blizini stanice obavezno priđite stepenicama sa LEVE strane. Ako odete desno izgubićete mnogo dragocenog vremena i verovatno NEĆETE završiti misiju.

4. Kada stignete do pomenute stanice, parkirajte auto na levoj strani ulice i izađite iz njega. Sada morate ustrčati uz stepenice na platformu na kojoj se nalazi stanica. Sačekajte da voz stigne a onda počnite sa DISKUSIJOM...

Mission 4: Tailing the Drop

Svedok vam je dao potrebnu informaciju - Brazilci prave isporuku u 10 ujutro. Pratite narandžasti auto sa Brazilcima u njemu sve do tačke isporuke.

1. Pažljivo pratite skalu koja vam pokazuje rastojanje od praćenog vozila da vas ne bi primetili.



2. Pratite ih PAŽLJIVO. Kada se nađete na mostu držite distancu i skrivajte se iza drugih automobila.

3. Takođe pazite i da ne zaostanete na skretanjima na semaforima. Držite se na traženoj razdaljinii pratite ga sve do skladišta sa vaše desne strane. Tek tada ste uspeli.

Mission 5: Escape to the Safe House



Vasquez švercuje lažne pasoše i vize sa Kube. Onog trenutka kada vi i Tobias ovo saznate pojavljuju se organi reda. Vreme je da se izgubite odatle i stignete do bezbedne lokacije na drugom kraju grada. Vi i Tobias se razilazite sa dogovorom da se nađete nekoliko sati kasnije u kineskoj četvrti. Od ovog trenutka ćete morati da obraćate pažnju na male bele tačke na vašoj mapi - ljubazne i uviđajne pripadnike saobraćajne policije.

1. Udarite po gasu i pobegnite policajcima, skrenite levo pa desno na put. Smanjite doživljaj sa gasom dok budete prelazili preko pokretnih mostova.

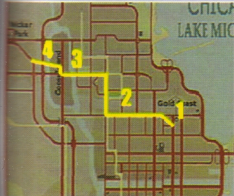
2. Otkačite se policijske pratnje tako što ćete ih naterati u bliski kontakt sa drugim automobilima ili kandelabrima. Panduri će se sočno zakucati u njih.

3. Još jedan dobar način da se otresete policije je da otmete drugi auto. Parkirajte svoje VRUĆE vozilo i priđite drugom autu, izvucite vozača i nastavite.

4. Skrenite levo kada vidite da se most podiže. Skrenite u sledeću desno i pređite preko mosta. Pratite radar sve do bezbedne lokacije.

Mission 6: Chase the Intruder

Pri ulasku u skrovište primećujete da je neko njuškao unaokolo i da je još uvek tu. Uljez će vam se predstaviti malo pesnicama a malo čizmama po vašoj glavi. A g. Tanner ne trpi takvo ponašanje, pa krećete u poteru za opačnim nitkovom. Pratite ga sve do skladišta.



1. Otrčite do vašeg auta i izvezite se iz uličice. Onda fino presecite preko travnjaka da bi što više nadoknadili rastojanje. Svega ovoga se već sećate iz prve misije...

2. Momčina će pokušati sve da se otrese vaše pratnje, kao na primer da vas savije oko neke bandere ili makar upozna sa nekim betonskim zidom. A vi se lepo pozicionirajte tačno iza njega i pažljivo pratite njegovo kretanje. Ne pokušavajte da se provučete kroz tesne situacije, jer ako se skršite - ode on... A macan je jako kvalitetan vozač, pa ćete se dobro potruditi da mu ostanete na braniku.

3. Kada pređete most spremite se da skrenete kroz kapiju drugog skladišta sa vaše desne strane. Prođite kroz skladište i skrenite levo a onda oštro na prvu desnu u uličicu. Držite se blizu njega.

4. Nikako ga ne ispuštajte iz vida dok se budete kretali kroz skladište, jer je put vrlo klizav, a ako proklizate, više ga nećete videti... Pratite ga sve dok ne počne filmska sekvenca, kada se misija završava.

Mission 7: Caine's Compound



Caine želi da sazna šta ste vi naumili pa vam je postavio zamku. On želi da sazna neke informacije pre nego što vas ubije, a Jericho je samo bio mamac da vas dovede gde treba. Morate izaći odatle i to ŽURNO. Pošto zalepite Jerichoa preko brnjice nabavite vozilo i izvezite se iz objekta. Cainovi drugari će pokušati da vas zaustave blokirajući vam put, pa izlupajte kombiće i NE PUŠTAJTE pedalu gasa.

1. Utrčite u bilo koji auto i pratite mapu do izlaza, jer se u stvari nalazite u pravom lavirintu skladišta. Prvo se fokusirajte da nekako izbijete na glavni put.

2. Izgurajte kombiće koji vam blokiraju putanju. Znači pun gas u njih, pa malo u rikverc pa ćete ih zaobići.

3. Pritisnite taj X i vozite dugom uličicom do glavnog puta. Vozite pravo preko glavnog puta i kroz skladišta direktno u dugačko skladište sa vaše desne strane.

4. Pošto izađete iz dugačkog skladišta izlupajte žuti kombi pred vama na putu. Ako ga ovde ne uništite našto kasnije će početi da vas uporno proganja sve do kraja misije. Najbolje rešenje je da ga eliminišete čim ga vidite.

5. Pošto ste ga izlupali vozite niz put sve do njegovog završetka. Skrenite desno na kraju puta, pa opet desno kroz skladišta. Samo nastavite tako sve dok ne stignete do glavnog puta.

6. Ovaj put je na oba kraja blokiran sa ogromnim šleperima, pa nastavite pravo preko puta i kroz skladišta.

7. Pronađite izlaz odatle sve dok ne naiđete na još jedan glavni put. Kada stignete do glavnog puta skrenite levo i vozite preko mosta. Konačno ste izašli...

Mission 8: Leaving Chicago



Vreme je da privremeno napustite Čikago jer situacija postaje jako vruća po vas. Na vratu imate brazilsku mafiju i pandure. Odvezite auto do stanice voza i čuvajte se mafijaških automobila koji pokušavaju da vas skrše.

1. Stanica je daleko na drugoj strani grada i naravno, kao dodatak počeo je i pljusak. Od samog starta pođite desno pa opet prvom desno.

2. Dobro se potrudite da izbegnete mafijaške automobile, jer ako vas oni dovoljno oštete verovatno da nećete preći tako dug put u jednom komadu. Ovi macani su malo agresivniji od pandura. Ako vam se već desi da vas baš izlupaju, otmite novi auto.

3. Zahvaljujući kiši moraćete vrlo pažljivo da ulazite u krivine. Popustite sa gasom i koristite kočnice. Naravno, PRE krivine. Nikako vam nisu potrebna dodatna oštećenja od susreta sa ćoškovima zgrada.

4. Kad već imate br(a)zilce na braniku, upustite se u slalom oko bandera. Tu će doći do izražaja činjenica da Brazilci nikad nisu bili dobri u vele-slalomu. Kao ni panduri, kad smo već kod toga, hehehe...

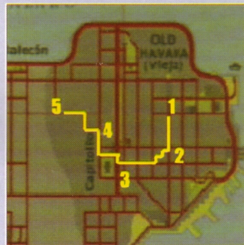
5. Najbolja ruta koju možete odabrati je ona ispod "tračnica vlaka", jer ćete na ovaj način izbeći i pandure i podići most. Čuvajte se pandura na auto-putu. Najbolje bi bilo da se držite što više van auto-puta.

6. Pratite prugu sve do stanice i konačno ulazite u voz. Kada se dovoljno približite stanici ponovo kreće sinematik u kome vi i Tobias utrčavate u stanicu.

Havana

Uspeli ste da se izvučete iz Čikaga živi i zdravi ali sada da saznate u čemu je ceo štos oko te Kube. Jedini trag koji imate su lažne soške i vize iz Vaskezovog skladišta. Sada je dobro preduzeti nešto pre nego li Caine i Vasquez počnu treći svetski rat na ulicama Čikaga. Put vas vodi u Havanu u cilju da stignemo do Pink Lenny-ja pre Caine-a.

Mission 1: Follow Up the Lead



Od nekih macana iz bara saznajete da se po gradu mota tetovirani Brazilac. Posle sačekuše izpred njegovog omiljenog bordela videćete ga da ulazi u auto. Dakle, treba ga ispratiti...

1. Pratite zeleni auto celim putem kroz ulice Havane sve dok se ne zaustavi i parkira. Naravno, auto je označen sa već viđenom crvenom strelicom.

2. Vaš čova skreće niz uličicu sa vaše leve strane, pa se malo vrati unazad - pa PAZITE da vas u tom trenutku ne otkrije. Znači, samo lagano sa pedalom gasa da se misija ne bi završila pre vremena.

3. Držite rastojanje. Ni blizu, ni daleko...

4. I ponovo se štekujte iza drugih automobila, a posebno pazite da se ne zaglavite u saobraćajnoj gužvi.

5. Ako se Brazilac zaustavi na semaforu, prikočite i ako je potrebno vratite se malo

unazad, ali ga ne gubite iz vida.

Mission 2: Hijack the Truck



Srprajz, srprajz! Brazilac vas je doveo pravo do Pink Lenny-ja - pacovčine. Prisluškujući ga, saznajete za veliku pošiljku koja stiže u kamionima. Takođe, Lenny priča o nekoj osobi po imenu Rosana Soto? Ko je ovo? Jones takođe želi da sazna nešto više o Rosani, pa ćete pratiti, a zatim i preuzeti kontrolu nad vozilom. Prethodno ćete morati da eliminišete pratnju, ali to nije nikakav problem. Dakle, preuzmite kamionče i odvezite ga do skrovišta.

1. Kad misija počne kamion se nalazi pred vama sa, jeste, velikom crvenom strelicom iznad njega. Ali, prvo se rešite nazovi obezbeđenja. Samo vozite tik uz bandere i ubrzo ćete ih saviti uz neku.
2. Kada završite sa pratnjom, pojačajte na gasu i pratite kamion. Vodite računa dok budete vozili preko parka jer je trava klizava pa možete slupati vozilo, a ako slupate vozilo recite pa-pa kamiončetu.

3. Ostanite dovoljno blizu kamionu kroz uličice. Još jednom - ne slupajte se. I ne dirajte kamion, bar ne dok ne priđete bliže skrovištu. Jer značajno je lakše voziti auto od kamiona, posebno u krivinama, pa bi bilo bolje da kamion vozite na što kraćoj relaciji.

4. Dok budete vozili kroz drveće popustite malo sa gasom da bi izbegli bliske kontakte sa istim. Pažljivo dozirajte gas i bolje nemojte kočiti.

5. Ošinite po kamionu odmah pošto krene uzbrdo iza ćoška. Uđite u kamion i pratite radar sve do skrovišta.

6. Kad stignete tamo, izađite iz kamiona i prošetajte se do prekidača na zidu. Pritisnite trougao da otvorite vrata.

7. Uvezite kamionče i parkirajte ga i ponovo izađite do prekidača da bi zatvorili vrata.

Mission 3: Stop the Van



Sad treba da pratite i razminirate kamion krcat eksplozivom. Kad to uspešno završite, preuzmite volan i odvezite ga do skrovišta. Onog istog iz prethodne misije. Čuvajte se bombi koje ispadaju iz kamiona dok ga budete jurili. Znate šta sledi ako natrčite na neku...

1. Pojurite za kamionom i držite distancu. Nemojte voziti tik iza njega jer ćete naleteti na bombu. Vozite sa neke od strana kamiona, bilo suprotnom stranom puta ili trotoarom. Samo nemojte nagaziti bombu.

2. Najbolji način da primirite vozača kamiona je da ga preteknete i pravilno usmerite u drugo vozilo ili banderu. Nemojte otići previše daleko ispred jer ćete ga izgubiti. Koristite L2 i R2 da bi videli kamion dok vozite paralelno sa njim. Kad zauzmete poziciju ispred njega, ma znate već...

3. Kada ste ga primirili, izađite iz auta i uđite u kamion, pa odvezite kamion na lokaciju na radaru. Ograničenje vremena nemate pa uživajte u vožnji. (Uživanje u vožnji KAMIONA? Khm...)

4. Ponovite već poznatu proceduru sa prekidačem i parkiranjem kada budete stigli do skrovišta.

Mission 4: Find the Clue



Ovde treba da ujurite četiri automobila da bi saznali nešto više o tome ŠTA je, ili NIJE Rosana Soto. Moraćete dobro da požurite da bi ih sve stigli pre nego što se pogube po gradu. Tražite ih na radaru.

1. Kada završite telefonski razgovor uskočite u auto. Pojurite za autom koji je označen belim svetlom na radaru. Opet pratite tamni konus koji vas navodi na njega.

2. Nagazite na gas i ne kočite ni zbog čega. Kada se dovoljno približite automobilu koji jurite videćete iznad njega crvenu strelicu. Upotrebite ostala vozila koja nailaze tako da slupate progonjeno vozilo. Kada ga skršite morate izaći iz vašeg auta i čekirati olupinu.

3. U automobilu nema ničega pa se vratite u svoj auto i nastavite poteru za sledećim. Izlupajte i sledeći auto da bi ustanovili da i u njemu nema ničega. Nastavite poteru.

4. Ponovite proceduru sa sledećim autom. Najlakše će vam biti da ga na krivini udarite tako da se on zakuca u zid. Ali i ovaj automobil je, znate već, prazan...

5. Dajte se u poteru za konačnim četvrtim automobilom u kojem se nalazi fajl. Pratite mapu i slupajte ga. Izađite iz svog auta i uđite u slupani da bi konačno našli ono što ste tražili.

Mission 5: Escape to the Ferry



U pretresu automobila ste našli fotografiju neke žene. Da li je to možda Rosana Soto? Takođe ste pronašli razglednicu sa rečima Rosana Soto na njoj. Trenutno nemate vremena da to ispitate jer su vam panduri na vratu. Ili bolje na braniku. A s obzirom da kubanski zatvori nisu turistička atrakcija, sedite u auto i poterajte ga ka feriju.

1. Pratite konus, koji će vas dovesti do ferija. Jedini neprijatelji u ovoj kratkoj vožnji će vam biti panduri, ali feri je dosta blizu.

2. Krećite se uskim uličicama da se otresete policije, jer su skretanja vrlo tesna i odlična prilika da zakon ostane iza vas. Pažljivo ulazite u krivine, jer ćete i vi lako zaroniti u zid ako vas panduri stignu u kritičnom trenutku. Izbegavajte susrete sa zakonom prateći njihovo kretanje na radaru. Bele tačkice na mapi, sećate se...

3. Vozite preko parka da uštedite na vremenu. Vreme vam ne otkucava, ali zato feri polazi, pa ipak požurite.

4. Kada stignete dovoljno blizu ferija, videćete da on već polazi. Malo popustite na gasu u poslednjem velikom skretanju pred ferijem, jer lako možete ispasti iz krivine.

5. Kada se na ekranu pojavi natpis "make the jump to the ferry", nagazite na gas i skočite na feri, ali vodite računa o tome da se na feriju morate i zaustaviti da ne bi "plivali preko..."

Mission 6: Get to the Docks

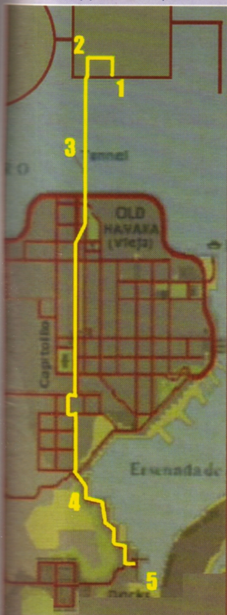
Uspeli ste da se "ukrcate" na feri i da se otresete murije. Ferijem ćete otploviti do East Havane, a za to vreme ćete moći da porazmislite o fotografijama koje ste našli u onom automobilu. Pođite prema dokovima i pratite sve moguće tragove koji vode do Rosane Soto.

1. Brzo odaberite novi auto na parkingu da vas panduri ne bi prepoznali. Ne gubite vreme na ovo jer ste ponovo limitirani sa vremenom.

2. Skrenite levo kad siđete sa ferija i vozite kroz park. Držite se sa desne strane od betonske statue u parku i skrenite levo u tunel.

3. Projurite kroz tunel na drugu stranu. Pratite radar i čuvajte se pandura. Kada uočite blokadu puta ispred vas, imate dva rešenja. Ili skrenite u

stanu na drugi put ili probijajte blokadu sa kra-jnje desne ili krajnje leve strane po trotoaru.



4. Slobodno vozite po neravnom terenu van puta da bi izbegli zagušenje u saobraćaju i uštedeli na vremenu, ali se čuvajte stubova i drveća.

5. Skrenite levo na dokove, probijte barijeru i nagazite na kočnice kada vidite crvenu strelicu. Brodić je upravo otišao.
Da, Rosanna Soto je bilo ime broda, bili ste u pravu svo vreme. Sada morate pronaći dodatne informacije o ovom brodu i kuda se uputio. Pravac kretanja Rosane Soto ćete saznati od mudrijaša iz lučke administracije. Naravno, prijateljskim ubeđivanjem. Saznajete da se brodić uputio u San Diego, što znači da je Vaskez pošao u Las Vegas. Kao i njegova pošiljka oružja. Bilo bi dobro stići tamo na vreme...

Mission 7: Back to Jones

Vreme je da se ponovo vidite se vašim partnerom Jonesom. On želi da se sretnete kod groblja, jer je navodno Jericho - jedan od Cainovih glavnih ljudi upravo stigao u grad. Jones ga čeka u zasedi, pa požurite ka njemu pre nego...

1. Vratite se u svoj auto i izvezite se iz dokova nazad na put. Skrenite desno i pratite radar sve do Jonesove lokacije.

2. Budite pažljivi na skretanjima jer je noć pa je vidljivost umanjena. Nikako vam ne treba da izgubite dragocene sekunde jer imate vrlo malo vremena. Vozite sa strane puta da bi izbegli saobraćaj.



3. Skrenite na rampu sa vaše leve strane da bi izbegli gužvu. Kada siđete sa rampe, ponovo se vratite na put.

4. Vozite kroz park sa vaše leve strane pa skrenite levo. Ispred vas će se pojaviti Jonesov automobil sa crvenom strelicom iznad njega. Parkirajte vaš auto i uđite u Jonesov.

Mission 8: Tail Jericho



Vi i Jones morate pratiti Jericho-a, koji napušta Havanu baš u to vreme. On je poslednji od Cainovih ljudi koji napušta Havanu, jer je očigledno imao da se postara oko završetka nekog posla.

1. Nemojte startovati na punom gasu, bolje se držite podalje da vas Jericho ne bi primetio. Pažljivo pratite skalu rastojanja i držite je tačno na sredini reči "proximity". Ovako ćete najbolje držati pravilnu distancu između vas i Jericho-a.

2. Pazite da vas ne izblokiraju ostali automobili na ulicama Havane. Vozite i po trotoaru ako je potrebno, ali ne približavajte se previše. Najvažnije da se ne zaglavite u saobraćaju.

3. Ova vožnja je prilično kratka. Jericho parkira auto i nestaje u velikoj kući. Jones vas izbacuje iz auta da bi ga vi pratili dok on obiđe oko bloka.

Mission 9: Pursue Jericho

Izgleda da Jericho ima još samo jedan poslednji zadatak pre nego što napusti Havanu. Momak je namazan - prvo će iseći struju iz zgrade a onda eliminisati dvojicu brazilskih mafijaša koji bleje u dvorištu. Ovo je poslednji Caineov udarac na Brazilce pre nego što se preseli za Vegas. Pojurite za njim i uništite mu auto. Po običaju strelica označava Jerichov auto, pa pođite za njim.

1. Uđite u jedan od automobila na parkingu i budite brzi. Nikako nemojte uzimati jer je previše spor i težak za upravljanje kroz uske ulice zakrčene saobraćajem.



2. Budite oprezni kada Jericho savija iza uglova jer se često dešava da se iza pojavi autobus. Vreme je ponovo VRLO ograničeno pa se trudite da izbegavate sudare.

3. Na ovom nivou nema pandura niti je bitno ako se previše približite vozilu koje pratite. Sve što je bitno je da stignete Jericho-a i skršite mu auto. Trudite se da ga udarate sa strane kada ulazi u krivine. On će zauzvrat pokušavati da vas natera u bandere i druge automobile. Ne ostaje vam drugo nego da koristite kočnicu.

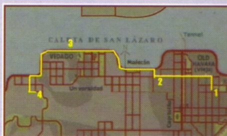
4. Probajte da naterate Jerichov auto u druge automobile. Vrebajte priliku kada je zarobljen u saobraćaju da ga dohvatite.

5. Kada ga dovoljno oštetite pređite iz vašeg automobila u njegov.

Mission 10: Escape the Brazilians

Sad kada imate Jericho-a kao taoca sledeći korak je da nađete Caine-a u Vegasu i posvetite se ozbiljnom biznisu. Jericho će poslužiti kao dobar ulog za trgovinu, tako da će Caine pristati na dogovor. Prvo vozite do skrovišta i

odbacite Jericho-a. Brazilci su naoštreni pa budite na oprezu. Oni MNOGO žele da se dočepaju Jericho-a pa ćete imati muke da ih se otresete.**



1. Pratite radar sve do skrovišta. Takođe na radaru pažljivo pratite kretanje brazilskih mafijaških vozila, koji izgledaju kao bele tačkice. Tempirajte svoje kretanje tako da izbegnete Brazilce, tako će vam biti mnogo lakše da stignete do skrovišta. U jednom komadu.

2. Vozite širokim ulicama jer ćete njima lakše manevrisati kroz saobraćaj. Vozite blizu bandera u cilju da namotate nekog od progonitelja oko neke bandere. Ili se provlačite kroz gust saobraćaj. Ma, radite sve što možete da ih slupate...

3. Potrudite se da nemate Brazilce na vratu kada se približite skrovištu. U skrovište nećete moći da uđete ako vas progone u tom trenutku. Ali s obzirom da ovde nemate vremensko ograničenje, imate dovoljno i prostora i vremena da ih negde otkačite i vratite se čisti do ulaza.

4. Kada sve bude čisto parkirajte se pored skrovište i izađite. Prošetajte se do zida i pritisnite dugme da otvorite vrata. Uvezite auto, zatvorite vrata i ...
Vreme je da pođete u Vegas!

Las Vegas

Vaskez je organizovao isporuku tri kamiona krcata oružjem i eksplozivima do svog ranča u pustinji izvan Vegasa. Vi i Caine pravite dogovor - Jericho za Lenny-ja. Dogovor je pao i vi sada radite za Caine-a, nemojte ga prevariti ili ćete umreti. Ovo je bio vrlo lukav potez u datom trenutku, jer ste bliski Caine-u, a znate da gde je Vaskez tu je i Lenny.

Mission 1: Casino Getaway

Izvedite Caine-ove momke iz Vaskezovog kazina i odbacite ih do skrovišta.

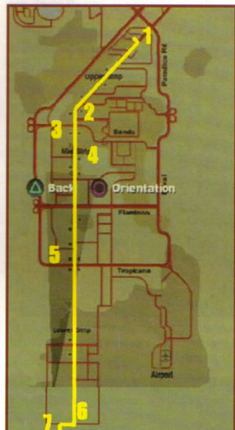
1. Imate tri i po minuta da završite ovu misiju što je sasvim dovoljno vremena. Uskočite u prvi auto i nagazite gas.

2. Vozite južno od velikog glavnog pravca. Samo šibajte kroz semafore jer nema niti policajaca niti neprijatelja da vas progone. Što pre stignete do kazina više ćete vremena imati da pobegnete do skrovišta.

3. Skrenite desno u kazino i pokupite Caine-ove ljude koji vas čekaju u lobiju. Crvena strelica označava mesto.

4. Izađite iz kazina i skrenite desno na glavni put. Samo ga spržite pravo niz put kroz sva crvena svetla.

5. Ako vam se panduri nakače provozajte slalom kroz bandere sredinom puta. Ovako ćete ih se začas posla osloboditi. Drugi način je da ih navedete na automobile koji dolaze iz suprotnog pravca.



6. Presecite preko travnjaka da uštedite vreme.

7. Skrenite levo sa glavnog puta ka skrovištu. Vozite pravo ka zidu ispred vas i skrenite levo u garažu koja pripada skrovištu. Parkirajte pored crvene strelice i to je to...

Mission 2: Beat the Train

Vaskez je zaključao jednog od Caine-ovih ljudi u gepek automobila i ostavio auto na pruzi. Naravno, brzi teretni voz treba da naiđe i završi posao. Morate stići na vreme da ga spasete. Za to imate bednih 45 sekundi.

1. Nagazite po gasu i počnite trku sa vozom. Vozite par sekundi pored voza a onda se popnite uz brdo sa vaše leve strane.

2. Prođite pored palme sa vaše desne strane i proletite kroz obe kapije ispred vas. Držite se blizu palmi i skinite nogu sa gasa za trenutak jer kada sletite bićete na pravcu da probijete kapije. Ako promašite kapiju, zakucaćete se u zid i izgubiti previše vremena. Previše da bi stigli pre voza i spasli Caine-ovog čoveka.

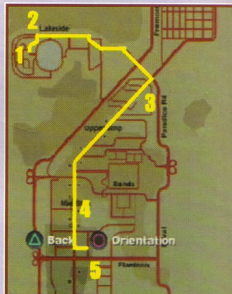
3. Držite se sa desne strane karavana i zgrada ispred vas. Probijte odbojnike sa vaše desne strane i izbijte na prugu. Vozite uz prugu i ostanite ispred voza. Morate biti ispred voza u cilju da stignete do automobila i spasete Caine-ovog čoveka.

4. Kada vidite automobil na pruzi, nagazite na kočnice. Nikako se nemojte zakucati u drugi auto jer ćete ga uništiti. Izletite iz svog automobila i uđite u drugi pre nego što voz stigne. Budite VRLO brzi.

5. Pun gas i sklanjajte se sa pruge kako znate. Skrenite levo sa pruge na kraju mosta. Odvezite se do crvenog markera da bi završili misiju.

Mission 3: Car Bomb

Vaskez je upravo dostavio poklon Caine-u - C4 bombu. Caine se nije oduševio sa poklonom, tako da se cela situacija vrlo podgreva u ovom mafijaškom ratu, a vaš zadatak je samo da nađete Lenny-ja. Odvezite auto i bombu nazad do Vaskeza pre nego što eksplodira. Ako ne stignete na vreme - biće vodka, rum, bomba BUM! Imate samo tri minuta pa vrlo pohitajte. Pratite radar da stignete do kazina.



1. Pretrčite preko ulice i uđite u auto. Okrenite ga u rikverc i izvezite se i krenite desno. Prevezite preko trave i kroz drveće ako hoćete da uštedite na vremenu.

2. Vozite preko privatnih poseda da skratite uglove i štedite na vremenu. Možete čak i porazbijati ogradice kojima su ograđeni privatni travnjaci i voziti preko njih.

3. Pripazite se belih tačkica na radaru - policija vas ne voli, to već znate. Pokušajte da izbegavate drotove tempiranim prolascima kroz raskrsnice. Ako vam se već zalepe, primenite tehniku slaloma poznatu od ranije.

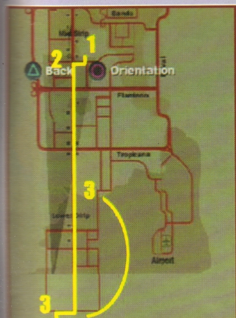
4. Kada priđete kazinu pređite na suprotnu stranu puta. Izbegavajte vozila koja vam dolaze u susret i vozite u pravcu staze sa žbunjem sa vaše leve strane. Vozite duž staze i ciljajte ka crvenom markeru ispred ulaza u kazino. Ne pokušavajte da se probijete kroz žbunje koje ograničava stazu jer ćete se slupati.

5. Izađite iz auta i potrčite niz uličicu ispred vas. Trčite skroz do crvene strelice. Ako stignete do nje pre nego što tajmer otkuca poslednje sekunde, bezbedni ste. Kada auto eksplodira napraviće ozbiljnu štetu Vaskezovom kazinu ili vama ako budete dovoljno blizu automobila.

Mission 4: Car Bomb Getaway

Sada kada je Vaskezov kazino odleteo u vazduh trenutak je da se malo sklonite sa pozornice. Panduri i Vaskezovi pajseri će preplaviti lokaciju u potrazi za vinovnikom zlodela. Ukradite auto i odvezite se do skrovišta bez pratnje na vratu. Imate tri i po minuta za ovo...

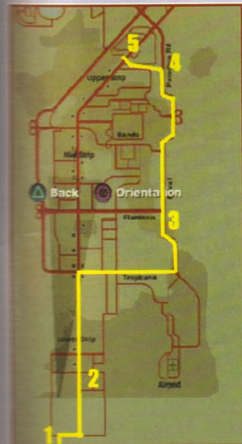
1. Optrčite oko ugla na vaše desno i uđite u auto. Nikako nemojte uzimati belu limuzinu, jer ne samo što je teška za vožnju, nego imate i pandure na vratu.



2. Izvezite se iz kazina i skrenite desno. Skrenite u prvu levo i pritisnite po gasu. Kada se pojave predstavnici zakona, oslobodite ih se slalomom oko znakova, bandera, statua ili ih naterajte u vozila iz suprotnog pravca. Otarasite ih se, kako bilo. Imate ih na radaru, pa ih izbegavajte koliko je to moguće.

3. Nastavite niz put punim gasu. Oslobodite se pratnje pre nego što stignete do skrovišta. Usporite kada se približite skrovištu i skrenite levo sa puta u kompleks. Odvezite se do crvenog markera i uđite u skrovište.

Mission 5: Bank Job



Jericho je upao u pucnjavu sa pandurima u propaloj pljački banke. Caine traži od vas da ga izvučete odande. Njegov auto je prevrnut i potrebna mu je pomoć što pre. Idite i izvucite ga odande. Imate ponovo tri i po minuta da to učinite.

1. Aktivirajte prekidač na zidu, sedite u auto i izvezite se iz skrovišta. Skrenite oštro na desno i krenite prvom levo. Vozite pravo niz put i pratite vaš radar. Skrenite levo na veliki glavni put i vozite pravo sve dok vas ne prekine filmska sekvenca propale pljačke banke.

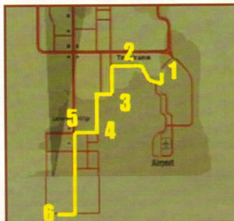
2. Pokupite Jericho-a i stignite do skrovišta, što pre je moguće. Imate 4 minuta i 41 sekundu. Panduri će vas juriti sve do skrovišta, pa ćete morati da ih se otresete pre nego što mu priđete.

3. Sada pritisnite gas i šibajte duž auto-puteva. Oslobodite se murije sa starom dobrom slalom rutinom.

4. Koristite radar da bi se navodili sve do skrovišta. Kada budete bili na Paradise Rd pređite na travnato brdašce sa vaše leve strane da bi stigli na put koji se nalazi sa druge strane brda. Ovo će vam značajno uštedeti vreme.

5. Skrenite levo i vozite ka skrovištu, koje je označeno znate već čime. Izađite iz auta i zatvorite vrata za sobom. Sve je ok.

Mission 6: Steal the Ambulance



Nije lak život vozača. Caine ima povređenog čoveka u ambulantnim kolima kojeg vi morate spasti. Jedini problem je taj što ambulantna kola imaju policijsku pratnju. Morate prvo eliminisati pratnju a onda oteti ambulantna kola. Kada budete imali kontrolu nad vozilom odvezite ga kod Caine-a. On ima svoje doktore koji će sastaviti njegovog čoveka i dići ga na noge.

1. Istog trenutka kada misija počne, nagazite po gasu i skrenite desno na put. Namestite se ispred ambulantnih kola i držite se tako. Ako dozvolite ambulantnim kolima da vas preteknu biće vam vrlo teško da se vratite u vodeću poziciju. Imate vrlo malo vremena, a ambulantna kola nisu laka za savlađivanje.

2. Ostanite ispred ambulantnih kola i pandura i izguravajte ih ka nadolazećem saobraćaju. Ovime ćete se osloboditi policijske pratnje i dobrano ćete oštetiti ambulantna kola. Samo se čuvajte da vas ne gurnu u zid ili u neko vozilo dok ovo radite.

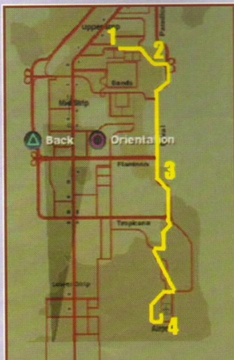
3. Ako vas ambulantna kola preteknu pratite ih i udarajte. Najbolji trenuci za udarac su na krivinama, jer tada ih možete pogoditi sa strane. Ponavljajte proceduru sve dok ih ne skršite i zaustavite.

4. Napustite svoje vozilo i pređite u ambulantna kola.

5. Sada odvezite ambulantna kola do skrovišta pre nego što vam istekne vreme. Budite pažljivi u krivinama, jer su kola teža od vašeg automobila, a i nemaju iste manevarske sposobnosti. Samo se nemojte dohvatiti nekog zida.

6. Kad stignete do skrovišta odvezite se do crvenog markera.

Mission 7: Stealth



Vašem partneru Jonesu gori pod nogama zahvaljujući Vegas Police Departmentu. On mora da se izgubi iz grada, pa ga morate odvesti na aerodrom. Jones ima informaciju o Lenny-ju - pacov leti u Rio. Jones će ga pratiti. Čudno je samo to da Vaskez i Caine uvek znaju poteze onog drugog? Kao da neko obaveštava obojicu o namerama onog drugog.

1. Kada se završi filmska sekvenca napravite okret od 180 stepeni i pođite istočno putem. Odvezite se uz rampu na auto put, a odavde samo pravo sve do aerodroma. Gazite gas i čuvajte se murije.

2. Vozite desno ili levo od policijskih blokada da bi ih izbegli. Kada panduri pokušaju da vas izlupaju na auto-putu, prikočite, malo krivudajte i ponovo nagazite gas. Ovim potezom ćete ih zavarati neko vreme.

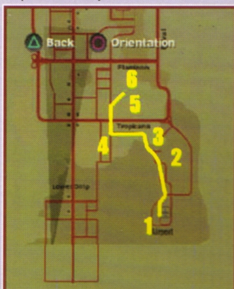
3. Provezite slalom oko bandera i dajte sve od sebe da ih navučete na druga vozila. Morate se otresti pratnje pre nego što dovezete Jonesa na aerodrom, pa uradite sve što je potrebno.

4. Kada stignete na aerodrom videćete već famoznu crvenu strelicu...

Mission 8: Steal the Keys

Caine sada zna lokaciju mesta na kome Vaskez drži kamione sa oružjem i eksplozivima. Caine namerava da digne u vazduh u cilju da zada Vaskezu veliku "glavobolju", kao i da ga ostavi bez oružja. Pre nego što vam uopšte dodele

zadatak trebaće vam klučevi da bi uopšte mogli da uđete. Pratite Brazilce u autu i ukradite neophodne vam ključeve.



1. Imate 4 minuta da nabavite ključeve, okrenete u suprotnom pravcu i krenete severno. Pratite radar da bi locirali Brazilce.

2. Pazite na skretanja, jer su krivine vrlo oštre. A ako pokušate da savladate skretanja preoštro ispašćete sa putanje ili ćete se zakucati sa drugim vozilima.

3. Nagazite koliko možete i ne zaustavljajte se na raskrsnicama. Secite putanju koliko god možete.

4. Sredite vozača u kolima čim ga spazite, jer ako vas primeti pobeći će i biće vam mnogo teže da ga uhvatite.

5. Automobil sa ključevima u njemu će biti označen sa strelicom. Priđite mu otpozadi i pogurajte ga u susret nadolazećim vozilima. Kada skala oštećenja pocrveni, to je to - prestanite da ga lupate jer ćete štetiti samo sebi.

6. Pređite iz svog vozila u njihovo kada ga propisno zaustavite.

Mission 9: C4 Deal

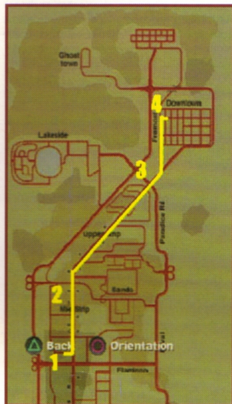
Sada kada imate ključeve od Vaskezovih prostorija, Caine je vrlo srećan ččovek. On traži od vas da se odvezete do parkinga i pokupite C4 eksploziv od dilera oružjem. Vi ste nominovani da pošaljete Vaskezovu operaciju u zaborav. Imate tri minuta da stignete do parkinga i pokupite eksploziv. Koristite radar da se dovezete do parkinga. Sada obavite dil pre nego što se panduri pojave.

1. Prekinite vezu i brzo uđite u auto. Okrenite ga za 180 stepeni i skrenite desno sa parkinga na glavni auto-put. Skrenite levo na glavni auto-put i stišćite gas. Ovo će biti direktna vožnja sve do mesta sastanka.

2. Jedini neprijatelji u ovoj misiji su panduri i štoperica. Sa pandurima već znate kako ćete, ili bandere ili ih načukajte u druge automobile.

3. Fokusirajte se ne to da se što pre približite mestu sastanka. Pandure ćete izgubiti usput.

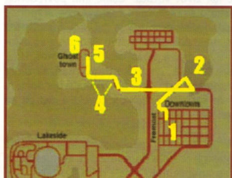
4. Skrenite na parking na vaše levo ka gospodinu C4. Uvezite auto u parking da kompletirate misiju.



Mission 10: Destroy the Yard

Caine vam je upravo dao naređenje da raznese Vaskezovo vlasništvo. Ovde već postaje ozbiljno. Pošto već imate C4 sledi vam lagana vožnja do destinacije. Kada stignete tamo, postavite C4 na tankere i izgubite se što pre odatle pre nego što sve eksplodira.

1. Odaberite svoj auto među parkiranim automobilima i idite do skladišta. Imate samo tri i po minuta pa pohitajte. Panduri vas očekuju ali ćete ih se veštom vožnjom otresti negde usput. Namotajte oštro na desno kad izletite sa parkinga i skrenite ponovo desno. Prozviždite pored pandura koji vas čekaju sa vaše desne strane.



2. Vozite ka auto-putu, u cilju da se uključite na auto-put ispod Freeway Bridge-a. Kada jednom prođete ispod mosta namotajte oštro desno. Siđite sa puta i vozite preko neravnog terena i opet skrenite desno na auto-put.

3. Kada se popnete na auto-put nagazite dobro i pratite radar sve do Vaskezovog skladišta. Otkačite se pandura slobodnim stilom.

4. Presecite preko neravnog terena da izbegnete gužvu. Probijte se kroz stolove i drvene prepreke. Vozite iza niza zgrada sa desne strane auto-puta i onda skrenite oštro u ciljni prostor.

5. Kada stignete potražite crvenu strelicu sa vaše desne strane. Izađite iz auta i odšetajte do crvene strelice. Ponovo ušetajte kroz vrata u skladište.

6. Odšetajte do tri crvene strelice u zgradi i pritisnite trougao. Ovime ćete postaviti C4 na lokaciju svake strelice. Kada postavite prvo eksplozivno punjenje dobijate novi tajmer od 15 sekundi da postavite i druga dva punjenja i izgubite se odatle. Kada postavite i zadnje punjenje istrčite napolje kroz vrata na koja ste ušli pre nego što sve odleti u vazduh.

To bi bilo to u sunčanom Las Vegasu. Digli ste Vaskezov kazino u vazduh zajedno sa njegovim arsenalom oružja. Caine je vrlo zadovoljan vašim radom. Jasno je da je Vaskez vrlo nezadovoljan što je 50% njegovih operacija u Americi upravo otišlo u vazduh. Caine polazi u Rio za konačni udarac i naravno, po Pink Lenny-ja. Na vama je da se dočepate Lenny-ja pre Caine-a.

Rio

Caine i Vaskez će se direktno sukobiti ovde u Riu - očekuje vas pravo veselje. Vrlo je važno da ni vi ni Jones ne budete otkriveni pre vremena dok ste u Riu. Samo zapamtite, ovo je Vaskezov domaći teren, pa će brazilskih mafijaša biti svuda unaokolo.

Mission 1: Bus Crash



Vaskez je mobilisao veći broj automobila da bi udario na Caine-a. Caine je nekako doznao da negde u gradu postoji naoružani autobus. Vaš je posao da pronađete dotični autobus i ukradete ga. Kada ga "nabavite", odvezite ga do mesta sastanka gde se Vaskezovi momci okupljaju i razbucajte njihova vozila.
Kada ste im zadali još jedan udarac vratite se nazad i iskulirajte.

1. Brzo otrčite do žutog automobila i uđite u njega. Imate sekund manje od 6 minuta za ovu misiju. Izvezite se iz uličice i skrenite desno. Nemojte se odmah popeti na rampu nego samo nastavite pravo.

2. Vozite iza kuće ispred koje se nalazi palma da bi uštedeli na vremenu i izbegli oštro skretanje u desno. Vratite se nazad na put i vozite sve do mesta gde je parkiran autobus. Nagazite gas i budite pažljivi jer ovaj put ima mnogo oštrih skretanja i mnogo gužve.

3. Nikako vam ne treba luksuz da se slupate i gubite vreme. Koristite kočnice i lagano doda-

je gas na ovom putu. Gde god naiđete na ravninu nagazite oštrije po gasu.

4. Obavezno se postarajte da vas niko ne juri pre nego što skrenete ka autobusu. Kada situacija bude čista parkirajte auto i uđite u autobus.

5. Autobus je vrlo teško voziti jer ne možete videti šta se nalazi ispred vas, a vrlo je spor. Ali je zato vrlo izdržljiv i može istrpeti veliku količinu nanete štete.

6. Odvezite bus do parkinga i uništite Vaskezove pajsere sa njihovim vozilima. Usporavajte kada se približavate skretanjima i skrećite široko ako ne želite da se zaglavite u saobraćaju. Uzevši u obzir manevarske mogućnosti autobusa secite put preko trotoara koliko je to moguće.

7. Kada se nađete u jednosmernoj ulici moraćete da se probijate kroz saobraćaj. Slobodno skršite sve što morate, ali se trudite samo da što pre pređete zadatu putanju.

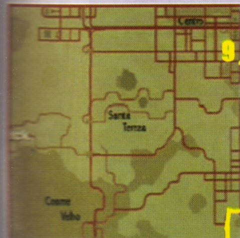
8. Skrenite na parking i vozite u 5 parkiranih automobila sa crvenim strelicama iznad njih i pokrljajte ih na komade. Dovoljno je samo da ih jednom udarite da bi ih dovršili. Kada završite izađite sa parkinga istim putem kojim ste i došli.

9. Vratite se na put i parkirajte autobus. Izađite iz busa i istrčite pred neki auto. Izvucite vozača napolje i vozite pravo u skrovište. Kako je samo dobro ponovo voziti auto posle one grdosije.

10. Izbegavajte ostale Brazilce duž puta, a videćete ih na radaru. Ako vas budu progonili, znate trik - bandere ili automobili iz suprotnog pravca. Kao i ranije, morate biti čisti da bi mogli da uđete u skrovište.

11. Kada se otresete pratnje skrenite u skrovište i parkirajte pored strelice.

Mission 2: Steal the Cop Car



Caine želi da ponovo udarite na Vaskeza i da ovoga puta ukradete njegov plen. Keš putuje u limuzini, pa ćete morati da ukradete pandurski auto i zaustavite limuzinu iz njega. Kada se limuzina zaustavi otmite je zajedno sa kešom u njoj. Ali prvo uzmite pandurski auto i odvezite ga u skrovište.

1. Imate 1 minut i 59 sekundi da stignete do policijske garaže i ukradete pandurski auto. Skrenite desno od startne pozicije i pratite konus sve do policijske garaže.

2. Ako vas panduri budu jurili, otarasite ih se - dosad ste već verovatno posatli ekspert za ovo. Kada vas startuju samo prikočite i krivudajte da bi ih izbegli, a onog trenutka kada vas promaše udarite po gasu.

3. Vozite preko trotoara i secite krivine koliko god je moguće.

4. Parkirajte vaš auto pored strelice sa vaše desne strane. Izađite iz auta i priđite vratima označenim sa strelicom. Otvorite ih pritiskom na trougao.

5. Prođite u garažu. Sada uđite u policijski auto sa vaše leve strane.

6. Izvezite se iz garaže kroz otvorena vrata i pratite radar sve do skrovišta. Pritiskom na L1 uključujete policijsku sirenu, posle čega će vam se ostala vozila sklanjati sa puta. Moćan osećaj. Samo ne zaboravite na ostale policajce.

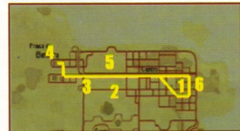
7. A oni će izvirati sa svih strana. Koristite svaki mogući trik da ih se oslobodite. Vozite pravo kroz blokade na koje budete nailazili.



8. Vozite preko parka i pazite na klizavu travu i džombe koje vas mogu izbaciti sa putanje.

9. Uvezite se unutra i stanite pored strelice koja se nalazi sa vaše desne strane odmah posle raskrsnice.

Mission 3: Caine's Cash



Uzmite pandurski auto koje ste "nabavili" malo ranije i zaustavite limuzinu sa kešom. Kada se limuzina bude potpuno zaustavila priletite i otmite je. Odvezite limuzinu do Vaskezove vile, a tek onda je odvezite do skrovišta. Ovim potezom ste zaradili debele poene u Caine-ovoj organizaciji i prišli ste još korak bliže rešavanju zagonetke oko Vaskeza.

1. Skrenite levo iz skrovišta i pođite za tom limuzinom. Ne dozvolite da vam limuzina umakne. Uključite rotaciju sa L1 i zaustavite se ispred limuzine, ali je nemojte udariti. Tek kada se limuzina potpuno zaustavi izađite iz auta i preuzmite kontrole.

2. Odvezite limuzinu do Vaskezove kuće i budite vrlo hitri pošto imate jedva nešto malo preko minuta da ovo završite. Izađite na auto-put i otkinite po gasu sve do vile.

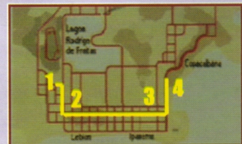
3. Kada se autoput završi pređite na suprotnu stranu puta i vozite ispod mosta. Vratite se nazad na auto-put i samo šibajte do Vaskeza.

4. Prođite kroz glavnu kapiju i odbacite putnika. Kada to obavite okrenite se i krenite prema skrovištu. Brazilci su vam na tragu, pa bolje požurite. Imate tri minuta da se vratite nazad sa plenom.

5. Drage pratioce presavijajte oko bandera ili drugih automobila ako vas budu pratili. Tretirajte ih isto kao i pandure i naravno imajte čist rep kada priđete skrovištu.

6. Vozite nazad auto-putem i presecite kroz park i vozite ispod lučnog mosta. Vozite vrlo brzo sve do skrovišta, tj. do crvene strelice.

Mission 4: Save Jones



Jones je otkriven! Neki brazilski macan ga je prepoznao. Morate ućutkati Brazilca i stići do Jonesa pre Vaskeza. Ako Vaskez sazna, saznaće i Caine, a onda ste i vi gotovi. Naravno da nećete dozvoliti da se to desi sada kada ste toliko blizu.

1. Pretrčite put i uđite u automobil parkiran pored parka. U pitanju je svetlo žuti Mercedes i pravo uživanje je voziti ga posle te limuzine. Imate dosta vremena da sredite tog macana a posebno jer ćete ga iznenaditi.

2. Pedala do daske i pojurite za ubicom u zelenom sedanu. Pratite radar da bi ga locirali. Znate već - bela tačkica.

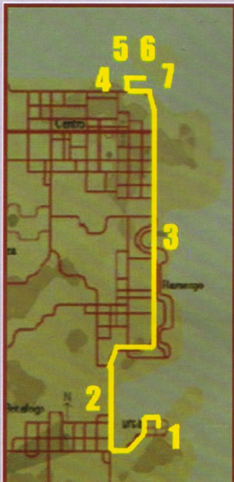
3. Koristite mapu da bi ga odsekli, i to dobro odmerite da bi izašli ispred njega. On će krenuti putem na plaži i moraće da skrene ka vama na vrhu tog puta. Vozite samo pravo i isecite ga. Vozite pravo na njega da bi ga zaustavili. Ako ga promašite okrenite se i ponovo za njim. Pratite ga i slupajte ga o zid ili neki auto.

4. Vrlo je teško održati se iza njega jer će vas on vrlo iskusno navoditi na druge automobile, bandere i zidove. Zato je najbolje da se zakucate u njega spreda.
Kada uništite njegov auto završili ste misiju. Vreme je za pićence sa Jonesom i zdravicu zato što ni Caine ni Vaskez nisu ništa doznali. Dajte Jonesu još 48 sati da nabavi još dokaza i onda on ispada.

Mission 5: Boat Jump

Vaskez šalje još jednu isporuku oružja za Havanu a takođe i novi tim za Vegas. Ovaj maconja baš ne odustaje? Idite na dokove i locirajte brod. Kada ga nađete ukrcajte se i

uništite tovar. A onda se izgubite što pre, jer postaje vrlo VRUĆE!



1. Imate sekund manje od tri i po minuta da uništite tovar sa tog broda. Uđite u mečku ispred vas i spržite gume. Pripremite se da naslažete patrole organa reda na putu, koji se nalaze svuda po auto-putu, ali barem znate šta ćete i kako ćete sa njima. Još mnogo štete poreskim obveznicima, heheheh...

2. Kada izađete na auto-put biće to duga vožnja, a već ste se i vozili tuda u drugoj misiji u pandurskom autu, sećate se? Pazite se kada prelećete preko mosta, jer vam nikako ne treba da se slupate sa druge strane ili da se "sretnete" sa nekim drugim autom, pa malo lakše sa gasom. Očekujte patrole od ovog mosta pa na dalje...

3. Vozite kroz park i pazite se malih nasipa na travi, ako ih pogodite proklizaćete i slupaćete se. Secite sve moguće uglove.

4. Skrenite desno kroz prolaz u ogradi i vozite dokovima do broda. Pre ovoga se oslobodite zakona ili nećete moći da izađete iz auta.

5. Vozite duž pristaništa i skrenite pravo na



brod. Kada se već popnete tamo, okrenite se na ručnoj tako da se okrenete ka rampi. Sada vozite u rikverc ka kraju broda.

6. Izađite iz auta i peške dođite do strelice. Pritisnite trougao da postavite detonator na kontejner ispod strelice. Tajmer automatski počinje da odbrojava od 24 sekundi od tog trenutka. Pojaviće se još dve strelice pored još dva kontejnera u zadnjem delu broda. Otrčite do njih i postavite detonatore.

7. Otrčite do auta i startujte i sa krugom i iksom ka rampi. Naciljajte desno kada skočite sa rampe sa zadnjeg dela broda na obalu. Okrenite se i zaustavite se pored luke da odgledate vatromet.

Mission 6: Jones in Trouble

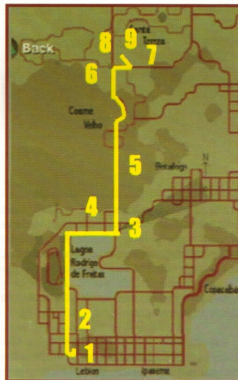
Jones je u situaciji - reklo bi se, Vaskez ga je provalio. Morate spasti Jonesa i izvesti ga iz grada pre nego što ga Vaskez pronađe. Momak je trebalo da posluša savet koji ste mu dali da se gubi odavde. Sada je prekasno za to.

1. Izvezite se u rikverc iz uličice i povucite ručnu kada izletite na put. Sada dobro nagazite gas i skrenite u prvu desno. Pratite radar sve do Jonesa.

2. Prođite pored memorijalne statue na sredini puta i nastavite da vozite kroz grad. Vozite putem koji ide duž jezera. Otresite se zakona, konkretno ovde je najbolje da ih pošaljete u bliski susret sa nadolazećim vozilom.

3. Vozite kroz tunel na punom gasu i krenite prema auto-putu. Jones računa na vas, a imate vrlo, vrlo malo vremena da stignete.
Organe reda navucite na druge automobile.

4. Vozite u suprotnom pravcu puta kroz tunel, biće vam mnogo lakše da izbegavate saobraćaj iz tog pravca. Nemojte se slupati.



5. Izađite iz tunela i popnite se na auto-put. Budite vrlo pažljivi kada krenete na most. Popustite gas na prilazu mostu. I opet nagazite gas kada doskočite tako da nastavite pravo auto-putem. Ako naletite na most prevelikom brzinom slupaćete se ili ćete naleteti na neki auto...

6. Popustite gas kada se budete kretali ka izlazu sa auto-puta. Izlazi su preuski i ako uletite pre-



brzo slupaćete se. Ali su ujedno sjajna prilika da se otresete nepoželjne pratnje.

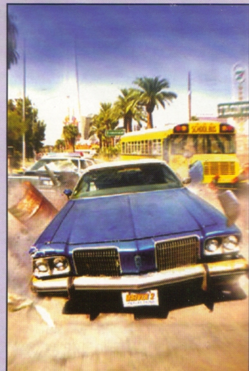
7. Skrenite na mali put sa vaše leve strane sa drvećem i travom i vozite do kraja puta. Morate se osloboditi pratnje pre nego što skrenete ovamo, jer morate izaći iz auta, a to ne možete učiniti dok vas prate.

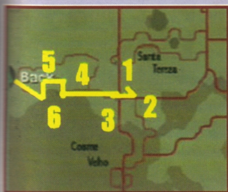
8. Parkirajte svoj auto pored Jonesovog narandžastog. Izađite iz svog auta i protrčite kroz kapiju iza Jonesovog auta.

9. Trčite prema vratima, crvena strelica označava lokaciju.

Mission 7: Chase Jones's Assassin

Vaskez je stigao do Jonesa pre vas, pa je sada vaš partner postao vaš BIVŠI partner. Najmanje što možete učiniti za njega je da stignete ubicu i prouzrokujete mu trovanje olovom. Makar ćete malo ispraviti stvari na taj način. A sada za njim, pre nego što pobegne. Crvena strelica označava njegov auto.





1. Nemojte uzimati Jonesov auto, jer je i sporiji i tromiji od vašeg. Lepo sedite u vaš auto i pojurite za zlikovcem koji vam je ubio partnera.

2. Nagazite ga u rikverc, pa ga okrenite pod ručnom. Vozite niz mali krivudavi put i skrenite desno kada izletite na glavni put. Presecite preko trave na desno na raskrsnici i nemojte se poseći neko drvo.

3. Vozite ispod nadvožnjaka i nikako nemojte udariti neki auto na tankom putu jer će vam ubica umaći. Ostanite iza njega kako god znate jer je macan vrlo brz. Presecite preko trave i pokušajte da isečete ubicu.

Ovo je dobro mesto da izletite ispred ubice i izgurate ga u saobraćajku.

4. Kada stignete do krivudavog planinskog puta probijte ogradu sa vaše desne strane.

Vozite duž gornjeg dela litice i uletite ispred ubice. Kada budete ispred njega naterajte ga ili da se skuca u neki auto ili stenu ili ga izgurajte preko litice. Ovo je najbolje mesto da dovršite ološa a najefikasniji način je da ga zakucate u neki objekat.

5. Budite vrlo pažljivi da vi na budete taj koji će sleteti sa litice dok budete pokušavali da skrljate neprijatelja. Imate vrlo malo vremena pa dovršite ovog macana pod hitno, a on ni malo nije laka meta.

6. Ako ne možete da ga izgurate sa ivice litice onda se makar koncentrišite da izlupate dok skala oštećenja njegovog vozila ne pocrveni. Ovo će zahtevati puno strpljenja i vežbe jer



morate ostati na njemu sve vreme i udariti ga otprilike 15 puta otpozadi.

Mission 8: Lenny Escaping

U ovoj misiji vi i Jericho morate da udružite snage da bi uhvatili Pink Lenny-ja. Hitro se odvezite do Jericho-a koji vas čeka.
Pink pokušava da stigne do helikoptera. Ako Pink stigne do helipada pre vas pobeći će a Caine to nikako neće pozdraviti.

1. Uđite u auto i pođite u susret Jericho-u. Preporučujemo da odaberete žutog Mercedesa jer je brži.



2.Presecite iza zgrade sa palmom ispred nje. Ovo ste već radili ranije. Ova prečica vam definitivno štedi mnogo vremena a plus ćete izbeći oštro skretanje u desno na raskrsnici.

3. Panduri će potpuno podivljati u ovoj misiji pa ih što efikasnije savijajte oko bandera ili ih šaljite u nadolazeći saobraćaj.

4. Jerichov auto je parkiran dalje niz uličicu. Velika crvena strelica ukazuje na njega.
Iskočite iz auta i preuzmite upravljač crvenog automobila.



5. Pratite glavni put na mapi sve dok ne stignete do plaže Copacabana. Kod plaže skrenite sa puta i vozite duž plaže. Ovo će vam

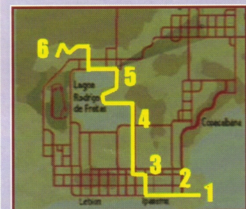


uštedeti vreme, a na plaži nema saobraćaja.

6. Skrenite levo na molo i vozite pravo duž njega.

7. Razvijte brzinu duž mola i popnite se uz rampu na kraju mola. Skočite sa mola na helipad ispred vas. Pink se nalazi u helikopteru i morate ga zaustaviti pre nego što umakne.

Mission 9: Pink Lenny Gets Caught



Pink beži u helikopteru i morate ga zaustaviti. Rešite se Jericho-a i krenite za Pink Lenny-jem. Morate srušiti taj helikopter, a najbolji način je



da smestite nekoliko hitaca iz Waltera PPK u čeličnu zujalicu. Kada helikopter počne da pada pratite ga iz vašeg automobila i stignite do Lenny-ja. Pink Lenny još uvek može pobeći iz automobila pre nego što vi stignete tamo.

1. Uđite u vaš auto i pođite za Pinksovim helikopterom. Crvena strelica označava helikopter, pa pritisnite gas i pojurite za njim.

2. Vozite preko praznog parkinga i krenite u levo. Samo idite dok ne vidite nisku kuću od cigala i betonski zid. Vozite kroz pukotinu u zidu sa vaše leve strane i niz rampu. Pratite put ispred vas.





3. Kada izletite na rampu, Brazilci će vas dočekati u zasedi. Napravite slalom oko dva brazilska automobila i nastavite jurnjavu za helikopterom. U ovoj misiji nema vremenskog ograničenja, pa ne brinite o vremenu.

4. Nemojte primiti previše oštećenja od brazilske mafije ili će vam auto stradati a vi nećete moći da ispratite Pinka. Pažljivo pratite situaciju i na putu i na nebu.

5. Pratite put pored Lagoa Rodrigo De Freitas i držite taj gas iz sve snage. Čuvajte se dodatnih Brazilaca koji vas napadaju. Izbegnite ih kako god znate. Pratite helikopter koji sleće i Lenny vam ne može pobeći.

6. Helikopter će se konačno srušiti ovde. Sada je vreme da se pobrinete za Pink Lenny-ja.
Priđite olupini helikoptera i proverite da li je Lenny još živ. Eto, to je to. Završili ste igru. Sada odvedite Pinka u skrovište.



sony playstation 2

Armored Core 3

Ispuštanje delova: drži L1 + L2 + R1 + R2 + Trougao da bi ispustio oružje desne ruke, Back Unit (oružje na leđima), i unutrašnje delove. Drži L1 + L2 + R1 + R2 + L3 da bi ispustio delove koje si poboljšao. Drži L1 + L2 + R1 + R2 + ○ da bi ispustio oružje leve ruke.

Dodaj pobeđene AC ambleme: Pritisni Select + Start kada vidiš pobeđen AC u pobedničkom ekranu, da bi dodao pobeđene AC ambleme svojoj listi. Zvuk će potvrditi pravilan unos koda.



Pogled iz prvog lica: Ubaci memorijsku karticu sa snimljenim fajlovima iz Armored Core 2 ili Armored Core 2: Another Age. Nakon snimanja i nastavljanja igre u Armored Core-u 3 sa te memorijske kartice, pauziraj igru, zatim pritisni L1 + R2 + X + □ + D-pad da bi prešao u prvo lice u tekućem ekranu. Napomena: Ekran će se vratiti u normalnu poziciju kada se nastavi igra.



Trik: Lako pobeđivanje u arena meču: Idi u "Reservoir" arena nivo. Na početku meča, podigni se unazad do tačke gde je tvoj AC skoro van granice arene (što se prikazuje crvenom linijom na tvom radaru). Najveći broj protivnika u areni će pokušati da te napadne sa leđa. Koristeći ovaj trik, dovešćeš do toga da ispadnu van granice arene. Možda ćeš pretrpeti mala oštećenja, ali će većina borbi biti završena za manje od 10 sekundi. Imaj na umu da neki protivnici neće pasti na ovaj trik, ali većina hoće.

Blade 2

Biranje novoa: Drži L1 i pritisni Dole, Gore, Levo(2), ○, Desno, Dole, u glavnom meniju.

Neograničeno zdravlje: Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni △, □, △, , △, ○, △, ○.



Neograničen bes: Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni Levo, Dole, Levo, Dole, Desno, Gore, Desno, Gore.

All weapons: Drži L1 i pritisni , ○, Dole, Levo, ○(2), △ u glavnom meniju.

Neograničena municija: Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni Levo, ○, Desno, , Gore, △, Dole, X.



Daywalker setovanje težine: Drži L1 i pritisni Levo, ○, Gore, Dole, , ○, X u glavnom meniju.

Nepobediva pratnja NPC-eva: Pauziraj igru, zatim drži L1 i pritisni , ○, △, X, , ○, △, X. Ovaj kod može biti upotrebljen jedino na nivou gde pratiš NPC-ove.

Commandos 2: Men of Courage

Bonus misije - Kompletiraj sve braon bonus knjige dok traju misije da bi kompletirao fotografiju na kraju, i otključaće se bonus misija.

Conflict Desert Storm

Distribucija municije - Nemojte trošiti mnogo od snažnih item-a, kao što su tenkovske mine, C4, anti-tenkovske granate, na jednu osobu. Ako unapred imate ovu osobu i ona bude pogođena od strane tenka, vaši drugi članovi tima možda neće moći da poseduju toliko jako oružje da bi se uopšte približili napadnutom članu tima, ostavite ga da se sam izleči. Opremite svakog člana tima sa najmanje jednom od snažnih eksplozivnih naprava.



Napad tenka - Ako treba da sredite tenk, a nemate više raketa velikog dometa, moguće je da mu se približite, a da pri tome ne budete pogođeni. Prvo, potreban vam je snajper da zumirate vrh tenka kako biste pogodili mitraljesca ako ga uopšte ima. Kad je on pogođen, bacite dimnu bombu u pravcu tenka. Pokušajte da bacite dimnu bombu što bliže moguće tenku. Dok je okolo dim možete stići do tenka nepogođeni. Dim će učiniti da budete neprimećeni. Idite tačno do tenka i namestite C4 odmah do njega. Kad ga postavite, bacite novu dimnu bombu lagano malo dalje od tenka. Napravite brzi zalet kroz dim. Ako budete dovoljno brzi, stići ćete iza zida dima i moći ćete da stignete na sigurno. Tada, aktivirajte C4.



Slaba tačka tenka - Svi tenkovi imaju veoma teško prednje oružje i oružje sa strane. Kako bilo, zadnja strana tenka je slabo naoružana. Mali tenkovi mogu biti pogođeni raketama bilo gde i najčešće će eksplodirati. Što se tiče velikih tenkova, oni moraju biti pogođeni eksplozivom sa zadnje strane.

Gungrave

Promenljivi kraj Boss-a: Pritisni trougao da bi izveo poslednji udarac na Boss-a kako bi video različite sekvence ubistva.

Hints:
Ubijanje neprijatelja: Auto-suočavanje sa neprijateljem i skok unapred ili skok u vodu će ti pomoći da brzo ubiješ neprijatelja. Ako ne

uradiš auto-suočavanje sa neprijateljem, možeš se samo skloniti u zaklon ili pobeći.



Trikovi:
Otključavanje bonusa: Igraj igru dobro i prođi određene nivoe da bi otključao bonuse kao što je "Slow Motion".

Kelly Slater's Pro Surfer

Specijalni potezi:

Air Walk -.- Pritisni Levo, Levo, Carve dok si u vazduhu.



Alley Oop -.- Pritisni Dole, Dole, Carve dok si u vazduhu.

Back Flip -.- Pritisni Gore, Dole, Carve dok si u vazduhu.

Blown Out -.- Pritisni Gore, Gore, Slide dok si u vazduhu.

Caveman -.- Pritisni Dole, Gore, Slide.

Cheater's Five -.- Pritisni Gore, Gore, Grab.

Coffin -.- Pritisni Dole, Dole, Slide.

Cross Air -.- Pritisni Gore, Dole, Grab dok si u vazduhu.



Cruiser -.- Pritisni Gore, Dole, Grab.

Darkslide -.- Pritisni Gore, Dole, Slide.

Front Flip -.- Pritisni Dole, Gore, Carve dok si u vazduhu.

Hang Ten -.- Pritisni Gore, Gore, Slide.

Helicopter -.- Pritisni Desno, Desno, Carve dok si u vazduhu.

Indian -.- Pritisni Desno, Levo, Grab dok si u vazduhu.

JC Air -.- Pritisni Levo, Desno, Grab dok si u vazduhu.

Lawndart -.- Pritisni Gore, Dole, Slide.

Levo Flip -.- Pritisni Desno, Levo, Carve dok si u vazduhu.



Manual -.- Pritisni Gore, Gore, Carve.

Monkeyman -.- Pritisni Dole, Dole, Grab dok si u vazduhu.

Nac Nac -.- Pritisni Levo, Levo, Grab dok si u vazduhu.

Desno Flip -.- Pritisni Levo, Desno, Carve dok si u vazduhu.
Rodeo Clown -.- Pritisni Gore, Gore, Carve dok si u vazduhu.

Shove It Ollie -.- Pritisni Gore, Dole, Carve.

Sunchild -.- Pritisni Dole, Gore, Grab dok si u vazduhu.

Sgoreerman -.- Pritisni Dole, Gore, Grab.

Tweaker -.- Pritisni Desno, Desno, Grab dok si u vazduhu.

Ubaci jedan od kodova u celularni telefon: dobićeš poruku ukoliko su kodovi pravilno uneti.

Pogled iz prvog lica - 8775553825.

Višlji skokovi - 2175550217.

Perfektan balans - 2135555721.

Trippy - 8185551447.

NASCAR Thunder 2003

Unesi jedan od sledećih trikova kao ime u [Create a Car Screen] da bi otključao:

Fantasy Drivers - Ekstra vozači.

Dale Earnhardt - Dale Earnhardt.

Tiburon Speedway Track - Koristi memorijsku karticu sa sačuvanim fajlom iz EA Sports 2003 igre.

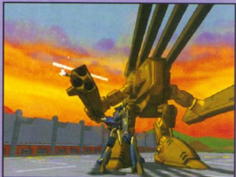


Thunder Plates - Selektuj Thunder Challenge ili Lightning Challenge u Game mod ekranu i kompletiraj različite izazove.

Robotech: Battlecry

Nepobedivost u Story modu: Uđi u trening mod - selektuj Fighter Training - Pogodi prva dva drona - Izađi iz training moda (Napomena: nemoj gađati drugi red dronova).

Bronzana kros medalja - Uništi 50 Battle podova.



Distinguished Service Medal: Otključaj [Rick] Paint Design.

Distinguished Service Medal - Uništi neprijatelja kroz misiju.

Gold Cross Medal - Završi Silver Cross Medal Set i uništi 100 Battle podova.

Gold Nova Medal - Završi Vengeance misiju tri puta.

Jolly Roger Medal: Otključaj [Skull-One] Paint Design i [Bursting Point] Versus mapu.

Jolly Roger Medal - Završi misiju Party Crashers tri puta.

Master Airman Medal - Uništi 100 Fighter podova.

Meritorious Service Medal - Završi misiju Force of Arms.

R.D.F. Flying Ace Medal - Završi Master Airman Medal Set.

R.D.F. Starburst Medal - Završi sve Boss misije

...a puta.

...D.F. Supernova Medal - Završi Gold Nova ...edal Set.

...obotech Marksman Medal - Ubij 50 ...ousjadel-Ger-a u snajper modu.

...obotech Marksmen Medal - Otključava ...tealth] Paint Design.

...lver Cross Medal - Završi Bronze Cross Medal ...t i uništi 75 Battle Podova.

...lver Shield Medal - Koristi VF-1A da završiš ...raveyard misiju.

...outhern Cross Medal - Završi Gold Cross ...edal Set.

...uperior Defense Medal - Završi Attrition misi-...

...tanium Medal of Valor Medal: Otključaj [VF-...]



...tanium Medal of Valor Medal - Završi Knife's ...ge misiju.

...na Head Medal - Otključaj [Female Armor].

...na Head Medal - Ubij 50 Del Regults.

...olf Leader Medal - Otključaj [VF-1R] i [Wolf] ...nt Design.

...olf Leader Medal - Završi [To The Death] ...isiju.

...oristi specijalno oružje na nivoima na zemlji - ...ormalno možeš koristiti specijalno veritech ...užje (Super Veritech, Armored Veritech) ...amo u misijama u svemiru. Međutim, ovo su ...revideli i možeš ga koristiti i u misijama na ...emlji. Počni misiju u svemiru sa specijalnim ...ritech oružjem, pobedi u toj misiji, kad je mis-...a gotova možeš selektovati Continue, i nas-...vićeš sledeći nivo sa specijalnim veritech ...užjem i dalje.

SOCOM: US Navy Seals

...zbor nivoa - Uspešno završi igru pod ...eutenant JG težinom.

...ngle player misija:
...oristi terorističko oružje - Nakon pobede u ...angu zastavnika moći ćeš da selektuješ teror-...stičko oružje u fabrici oružja.

Neograničena municija - Za vreme igre, pritisni R3 da napuniš svoj pištolj.

Multiple Grenade Launcher - Pobedi u igri tri puta da otključaš Multiple Grenade Launcher.

Ciljevi:
1 - Naći ćeš Intel na velikom prostoru objekta tipa mosta na trećem spratu. U laptopu je.

2 - Skriveno oružje je u kutijama poslaganim jedna na drugu. Stavi C4 na njih i to će završiti posao.

3 - Kao jedan od sekundarnih ciljeva, digni u vazduh generator sa C4.



Admiral Difficulty - Pobedi u igri koristeći Rear Admiral težinu.

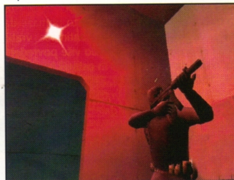
Captain Difficulty - Pobedi u igri koristeći Commander težinu.

Commander Difficulty - Pobedi u igri koristeći Lieutenant Commander težinu.

Lieutenant Commander Difficulty - pobedi u igri koristeći Lieutenant težinu.

Izaberi nivo - pobedi u igri koristeći Lieutenant JG težinu.

Rear Admiral Difficulty - pobedi u igri koristeći Captain težinu.



Trik:
Mission 2 - Na početku reci svojim ljudima da drže svoje pozicije i idu desno, gore prema brdima. Ostani na levoj strani brda dok se penješ. Videćeš neprijatelja vrlo brzo u misiji. Tiho i pažljivo ga gađaj snajperom. Tu će biti i drugi ubrzo posle ubijanja prvog. Nastavi da se penješ i stići ćeš do druge litice. Skoči dole. Hodaj polako po ivici ili blizu nje dok ne vidiš malu kućicu. Pucaj u čoveka koji stoji ispred nje brzo sa jednim ili dva metka. Zatim, reci svojim ljudima da se pregrupišu posle tvog skoka dole sa litice i uđi u kućicu. Unutra će biti jedan ili dva čoveka, brzo ih ubij i nastavi da se krećeš ka severu.

Lako ubijanje - Naoružaj Boomer-a i Specter-a sa teškim naoružanjem i govori "Bravo snipe", ili viči u headset i reci "Team low profile". Za ovo će trebati mnogo vremena, ali Bravo će ubiti sve teroriste u misiji.

Snajperi ili velike mape - Na velikim mapama sa mnogo mesta na kojima se mogu sakriti snajperisti (kao što je Rescue POWs misija), daj Boomer-u i Specter-u snajpere. Imaće mnogo više šanse da vide ono što ti nisi video, i ubiće ih pre nego što ih ti budeš našao.

Summoner 2

Lako zlato - U Mas Ora području The Munari City, idi do kuće sunca (House of Soleil). To je prva zgrada sa leve strane kad uđeš u Mas Ora područje. Tu će biti čovek koji stoji tačno ispred tebe, tražiće ti pozajmicu od 1000 u zlatu. Daj mu zajam, a on će ti dati Bodril. Sačuvaj to i kasnije u igri on će ti ponuditi da ti vrati novac. Umesto toga reci mu da hoćeš da otkupiš Bodril za 5000 u zlatu. Posle toga on će te pitati da li stvarno hoćeš da ga kupiš. Odgovori "No". Dobićeš malo iskustva i 1200 u zlatu. Nemoj da odlaziš. Nastavi da pričaš sa njim. On će nastaviti da te pita da li zaista želiš da kupiš Bodril. Nastavi da odgovaraš "No" i on će ti svaki put dati po 1200 u zlatu. Ponovi ovaj korak onoliko puta koliko ti je zlata potrebno.



Statua White Lady - Kada pobediš Sepulchre (grob), možeš ući u prostor koji se zove Miridian's Pass. Kad jednom uđeš u ovo područje, prati desni zid. Naći ćeš trag koji vodi u planine do statue zvane The White Lady. Opremi Sangaril sa lukom i strelom i uđi u prvo lice. Naciljaj obojene gongove u specifičnom redosledu tako da podigneš most do statue. Kad jednom stigneš tamo, dobićeš 15000 poena iskustva.

Gađaj gongove u sledećem redosledu:
Prvi most - Crveni, žuti, plavi
Drugi most - Narandžasti, zeleni, žuti, crveni
Treći most - Plavi, narandžasti, crveni, žuti, zeleni

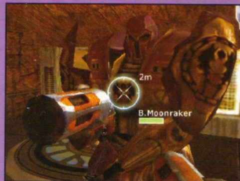
Terminator: Dawn Of Fate

Električna lopta - U nekim delovima igre kad iskoristiš svoj električni šiljak za borbu ostavi ga sa strane da bi koristio pušku, igra će i dalje "misliti" da ga imaš. Kad napustiš mesto na kom si stajao, električna lopta na kraju šiljka će biti u vazduhu. To će ostati ovde dok god ne

napustiš ovu sobu.

Zum kamere na Turret Gun-u - Kad dođeš u priliku da koristiš turret gun u određenim delovima nivoa, pritisni L3 da bi zumirao 3 puta. Ovo će ti pomoći da vidiš da li pucaš direktno u cilj i učiniće rezultate gađanja boljim.

Tribes: Aerial Assault



Hint:

Tajna statua:
Startuj one player bot meč. Postavi "Bots" na "Off" i "Max Team" na "1". Izaberi Slapdash nivo pod CTF (Capture The Flag) naslovom. Idi do stanice vozila i uzmi jet. Prati granicu nivoa dok ne satigneš do čistine u gornjem desnom uglu. Izađi napolje i pogledaj napolje da nađeš statuu.

Turok: Evolution

Nepobedivost - Unesi EMERPUS kao kod u cheat meni ekranu.

Sva oružja - Unesi TEXAS kao kod u cheat meni ekranu. Sva oružja dostupna na datom nivou će biti otključana.



Beskonačna municija - Unesi MADMAN kao kod u cheat meni ekranu.

Izaberi nivo - Idi u ekran za unošenje trikova i unesi SELLOUT kao kod. Sad je potrebno da otvoriš sačuvanu igru da bi selektovao nivo.

Budi nevidljiv - Idi na ekran za unošenje trikova i unesi SLLEWGH kao kod.

Demo mod - Unesi HUNTER kao kod u cheat meni ekran.

Mod Big head - Unesi HEID kao kod u cheat meni.

Zoo mod - Unesi ZOO kao kod u cheat meni. Moći ćeš da ubiješ bilo koju životinju u igri sa war club-om kao oružjem.



Nuke trikovi:
Nuke u single player modu - u Chapter-u 8, (Arena), pobedi Steracosaur Boss-a. Kad ovo učiniš, polje snage oko srednjeg stuba će pasti. Popenji se na vrh stuba da bi dobio obe stvari Nuke dodatka za lansiranje raketa kao i Nuke. Sad ćeš biti u mogućnosti da pucaš Nuke-om samo dva puta. Više nema Nuke-a izvan chapter-a 8. Takođe, trikovi za sva oružja i za neograničenu municiju ne rade za Nuke.

Nuke u multi-player modu - Nuke može da se pojavi u tri multiplayer nivoa: Tears Of Horatio, Withering Heights, i Dino-Depot. Napomena: Nemoj imati aktiviranu opciju za neograničeno oružje u multiplayer meniju opcija ili se Nuke neće pojaviti. I dalje možeš koristiti trik za neograničeno oružje u meniju za trikove i dobiti Nuke. Trik neograničeno oružje ti ne daje neograničen Nuke. Nuke će se pojaviti nakon određenog vremena.

Single player strategije:
Nemoj bacati medkits - Mali medkit-ovi vraćaju 20 poena u health-u, veliki medkit-ovi vraćaju 50. Ako si na 75 u health-u i imaš izbor, uzmi mali medkit da bi dostigao 95 u health-u. Veliki medkit će te vratiti na 100 u health-u, ali isto tako baciti 25 health poena. Često pomaže da ostaviš medkit tamo gde je, zatim se vratiš nazad i iskoristiš ga kad si malo više povređen. Itemi nikad ne nestaju ako ih ostaviš tamo gde su bili. Isto važi i za oružje. Zapamti - Dva velika medkit-a kompletno vraćaju tvoj health. U nivoima letenja, health ti daje 50.



Nivoi letenja su teški - za ovo nema "ali...". Najbolji način da prođeš kroz nivo letenja je da ga igraš više puta sve dok ne zapamtiš gde su svi elementi za sakupljanje, odakle dolaze neprijatelji, gde se nalaze stene preko kojih treba da preletiš, a da ne pogineš čim naletiš na njih. Međutim, u nivoima gde letiš okolo slobodno i gde nisi uvek napadan, unapred stvari za sakupljanje se regenerišu. Tako da bi trebalo da uzimaš health i rakete ako su ti potrebni. Još jedan trik u vezi letenja - koristi "bank" da se okreneš na stranu i prođeš kroz prolaze ili izbegneš stubove. I uvek uspori koliko god možeš. Nivoi će pokušati da te ubrzaju, ali često možeš usporiti i uzeti stvari manjom brzinom.

Nema poena u ovoj igri - Nije uopšte bitno koliko ćeš neprijatelja ubiti, u single player, letenju ili bilo kom drugom vidu igre. Ponekada pobiješ neprijatelje koje moraš ubiti ili ponekad pobiješ sve neprijatelje u sobi... ali pored toga možeš samo pobeći i to neće biti bitno za celu igru. Pa zašto se onda truditi da ubiješ svakog malog Sleg-a? Za poene? Niko ne računa skor. Isto tako važi i za tvoje saveznike, da li ćeš ih održati u životu ili ćeš i sam ubiti... (osim za Wisefather-a, njega moraš da štitiš).

Regeneriši health - Recimo da si završio težak nivo sa 13 u health-u. Tvoje šanse za sledeći nivo (koji je verovatno i teži) nisu dobre. Šta treba da radiš? Jednostavno umri. Startovaćeš sa 100 u health-u i svim oružjem koje si imao kad si počeo taj nivo.



Pucaj u njih dok su dole - Ako si hteo fer play, zašto čitaš ove trikove? Ako udariš neprijatelja sa nekim eksplozivom, kao granatom na primer ili raketom, ili eksplozivnom strelom, oni će se najčešće baciti unazad. Ako nisu već mrtvi, potrošiće par sekundi na to da pokušaju ponovo da stanu na noge. Dok to rade - UDARI IH PONOVO. Dve ili tri eksplozivne strele će ubiti skoro bilo koje stvorenje. Ako budeš dobro slušao, možeš ih čuti kako vrište dok umiru, što se razlikuje od zvuka kad su povređeni. Pazi, neki neprijatelji neće ni trepnuti kad budu pogođeni raketom. Neki će se jednostavno dići u vazduh od jačine eksplozije, i nastaviti da pucaju u tebe.



sony playstation

Stuart Little 2

Neograničeni životi - Pauziraj igru, drži L1 i pritisni ○, ○, △.

game boy advance

F-14 Tomcat

Nivo Novice Ace:
2 DHGJ KLFF XDFT RLFF
3 GSDF BFPT KJTR DBPT
4 RRHC FDVM RVBP ZJVM
5 BPSX FDNF BMNQ YLNF
6 LDFS DTKQ LFMS DNBQ
7 PXSB SZNJ PGHP CZNJ
8 DKXZ GZQK DKDG BPQK
9 GKQB GHCT GSYP ZLCT
10 DTRH RPFJ DCZX RPQR
11 WZPK JYZX WRTN JYSX
12 JDZFLKFV JDPQ MLRT
13 SPNG DRRG SPBX BMRG
14 SFGF JHDH SPXP RGDH
15 LPFH PRFZ LPFG NBGZ
16 TDKZ XSHX TQWJ GZHN
17 DGBV KMNB BGJK SZPQ
18 KJHG RJCB
19 VBMQ RWTP
20 LKFD SPBV
21 NHDC DKPM

Napomena: Postoji 20 nivoa u igri. Nivo 21 je isti kao i nivo 1, ali sa UFO-ima umesto aviona. Šifra za nivo 22 je ista kao za nivo 2. Moraš uneti šifru za nivo 20 ili nivo 21, i igrati igru odatle da bi dobio UFO-e umesto migova.

Tekken Advance

Svi karakteri: Drži A + B i pritisni L, R(2), L(2), Gore(2), R u glavnom meniju.

Alternativni kostimi: Drži Start u ekranu za odabir karaktera.

Bori se kao Heihachi: Uspešno završi igru sa svih devet karaktera. Heihachi će se pojaviti do Hworang-a i Paul-a u ekranu za odabir karaktera.

Team battle modovi: Uspešno završi arkadni mod kao Heihachi da bi otključao i Versus Team Battle opciju.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"

Prodajem PSX sa 2 igre,čipomza čitanje kopija, analognim kontrolerom. Sa dodacima 330 dem, bez igara 280 dem plus 1 broj Bonusa.
037/851 220 **Miljan**

Menjam originalne igre za PSOne.Tražim: Resident Evil Director Cut, RE 3 Nemesis, RE Gun Survivor, Dino Crisis 2, Alone in the dark, Silent Hill, Martian Gothic.
Saša 063/860 28 16

Prodajem Playstation 1 konzolu sa čipom, 2 standardna kontrolera, Ferrari 360, modena volanom sa papučicama, N-Pal konvertorom, memorijskom kartom i 70 CD-ova.
025/ 883 034 **Vladimir**

Menjam CD-ove za PSX i PS2, Amiga igre, Dreamcast, kao i DVD filmove.
027/ 62 156
063/ 85 89 130 **Žarko**

AUTOR: RAYCO & DUH

Igra sa slike

KORISNICI KAMPA · NEMAN, AŽDAJA · TAKMIČITI SE U TRČANJU · ŽITELJI TATARSKE · REŽISER, KUSTURICA · GLUMICA, ITA · STID · TANTAL · REOMIR · ALEN VUDI · ŽIVOTINJA SA BODLJAMA · ODEVNI PREDMET ZA GLAVU

PEĆINA U ŠPANIJI · FUDBALER, ŽORŽ · PLODAN, PUN BLAGODETI · 3

TENISERKA, NAVRATILOVA · 2 · BELGIJA · ŠPANIJA · ŽARKO PASPALJ · DOŽIVETI OSLOBOĐENJE, POMILOVANJE

POND · VRSTA BOMBONE · REKA U SRBIJI · AMPER · OROZ NA PUŠCI

BIVŠI KOŠARKAŠ BOSNE, MUTAPČIĆ · JUŽNOSLOVENSKO PLEME U DAKIJI · MUŠKI DEO UTIČNICE (MN.)

ŠANAC, PROKOP · PELIKANI · GLAVNI JUNAK IZ ZMAJ. KUGLE · IZDAVAČKO PREDUZ. IZ BG

DRŽAVA U AZIJI

DUH GAMES · OČI (SLOVENAČKI) · POKAZNA ZAMENICA · GRAD U ENGLESKOJ, ITON · PEVAČICA, TARNER · ITALIJA · NEON · SESTRA OD CRTANOG LIKA DEKSTERA

ZAVISITI · 1 · MERA ZA PAPIR · PORTUGALIJA · 5

BITI OBEŠEN O NEŠTO · REKA U BOSNI · IVAN LAPČEVIĆ

SREDSTVO ZA SKIDANJE LAKA SA NOKTIJU (MN.) · KONJ · ISTOK · ČAS

LIČNA ZAMENICA · 4 · PASTA ZA OBUĆU (MN.) · IMAGINARNI BROJ

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **DANTE**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

CD po izboru su dobili: Ana Godić, Beograd, • Zoran Ignatovski, Beograd • Stefan Simović, Podgorica • Sandra Trifunović, Kraljevo • Neđo Ratić, Subotica

Časopis Bonus su dobili: Predrag Petrujkić, Zaječar • Goran Filipović, BGD • Slavko Kovačević, SR. Mitrovica • Nenad Nasković, Kruševac • Dimitrije Živojinov, Ilandža

ACA 3(P)



On - Off? Škljoc.......tras reset! Opa,....Sony Computers Entertainment presents......BROWSER??? NEEEEE-EE!!! Opet mora reset!!! Pa ajd` ako mora.....klik, reset.....OPET BROWSER? Ma, ovde nešto nije u redu.....kako??? Cak, cak, cakcakcak??? Pa koji ti je, bre......zar ti ne bi trebalo da služiš za igranje? A? A ne za nerviranje? Sa`š da vidiš kako Coa pegla Tekken...KRC! (udarac šake po sred poklopca!) ha, više ni ne svetli..KUKUUU! 400 E odeee...
Alo, BONUS? Ovde Aca, ima neko možda Superiška Lepak???
Da li i vas crna kutija dovodi do besvesti? Da li se i vi nervirate umesto da se igrate?
Ma, uopšte ne morate da odgovarate, znam koja je vaša muka..... a sada ću i da pokušam da vas nateram da razumete vašeg crnca zvanog Soni. Znači, vežite pojaseve, jer je u protivnom kazna 600 din...........:O))) Daklem, kao što sam pisao i pisao u prethodnim brojevima (ali ih vi izgleda niste kupovali? sram da vas je !!!), najveće probleme u konzoli pravi Laser, to jest glavni krivac za neuspelo učitavanje je upravo ON! I sada ćemo (opet!) da se malo pozabavimo njim. Kao što ne tako davno rekoh, laserska glava je zadužena za čitanje diskova koje ubacite u vaše malo plastično Chudo Of The Technike. Budući da su razni, pa i ja među njima, naširoko i nadugačko objašnjavali razlike između CD-a i DVD-a, ja to sada neću uraditi. Ja ću da vam malo približim strukturu DVD diska (a to važi i za filmove i za igrice). A usput ću i da objasnim zašto se dešava baš to što se dešava, tj. Koji Će Bre Tu Ovaj BROWSER? Idemo redom. Godina 1991. Pojavljuje se prvi film na optičkom disku. Firma Pioneer je izbacila format za digitalno kućno gledanje filmova. Zvalo se Laser Disc. To je bio ustvari CD veličine gramofonske ploče, zapis se nalazio sa obe strane, i svaka strana je imala kapacitet od 60 minuta veoma dobre slike i zvuka kao sa CD-a. Mada je bilo OGROMNO, većina je i dan-danas u upotrebi. Polako se približavamo. Negde oko 1993, udruženje koje se naziva MPEG (Motion Pictures Expert Group) izbacuje format slike i zvuka na običnom CD-u. Naziv - Video CD. (ovo nije DivX, upamtite!) Sadržaj - oko 74 minuta slike kvaliteta osrednje video-kasete i zvuka kao mp3. Posle toga, razne kompanije izbacuju svoje kvazi-formate, ali ništa nije naročito prošlo kod kupaca. E sad, godina 1995. Pioneer i Sony pokušavaju da zajedno razviju format diska koji će imati sledeće karakteristike :

- Sadržaj filma od minimum 120 minuta po disku
- odličan kvalitet slike
- mogućnost gledanja filma iz više uglova
- višestruke zvučne podloge (nadsinhronizacija, kao kad Molder i Skali na poljskom kanalu pričaju na poljskom - TO TREBA DOŽIVETI!!!! Ja sam umro od smeha.....)
- mogućnost izbora titlova
- budući da je zahtevan visok kvalitet slike, Holivud je pridodao i zahtev da se na svaki mogući način suzbije piraterija, jer bi u protivnom pirati imali kopije kvalitetne kao i original
- takođe zahtev Holivuda, podela celog sveta po zonama. Da Juga ne bi videla film pre Rumuna.... (Ej, Mile, tetka iz Ameriku mi poslala Dividi sa film Gospodar Od Prsten Treći Deo! Čuješ, skupi društvo i gajbu piva, pa da gledamo...... Znam da gi još nema u prodaju ovden bre!)
- i na kraju, tražena je kompatibilnost sa postojećim uređajima

Od svega navedenog nastalo je sledeće :

- DVD (Digital Versatile Disc, a ne Digital Video Disc!) sadrži 1 ili 2 sloja zapisa podataka sa svake strane, svaki po 4.7 Gb (kompjuterski 4.38 GB), znači dvostrani dvoslojni 17 Gb!
- Varijabilna kompresija, znači da 4.7 Gb prihvata od 60 do 265 minuta slike i zvuka (što više, to lošije, ali razlike su stvarno mizerne)
- Do 8 zvučnih podloga, kako 2-kanalnih (stereo i Dolby Surround), tako i 6-kanalnih (Dolby Digital)
- Do čak 32 različita titla! (ima titl i za Tunguziju....)
- Zaštita od kopiranja na video-kasetu (makrovizija)

Na žalost, kompatibilnost sa CD-plejerima je morala da otpadne, jer je trebalo razviti disk mnogo veće gustine zapisa, što laser za CD ne bi mogao da čita.
Razlog što vam ovo sve pričam? Pa da biste shvatili kako to sve funkcioniše u Soniju.
Budući da je i CD, pored osnovne namene nosača zvuka dobio i funkciju čuvanja podataka, tako je i za DVD uporedo razvijan koncept skladištenja podataka, a naravno i mogućnost višestrukog snimanja, pa se tako rodio DVD-R i DVD-RW. (Pošto su se Soni i Pioneer razišli oko standarda, Pioneer je za svoje diskove stavio znak - (minus) a Soni znak + (plus), pa tako imamo DVD-R i DVD+R. Ne lomite glavu oko toga). Standardi za njih su sledeći :
- Laser koji čita CD ima talasnu dužinu od 780 nm, a laser koji čita DVD 650 nm. 780 je infracrvena svetlost skoro nevidljiva za čovekovo oko, dok je 650 obična crvena boja jasno vidljiva. (sada vam je malo jasnije da, ako ste otvarali PS2, laser za DVD ustvari ne svetli jače, samo bolje vidite tu svetlost). To je moralo biti tako jer je gustina zapisa skoro 3 puta veća.
- Reflektivnost (to ću objasniti odmah: količina svetlosti koja se odbije od diska izražena u procentima - u prevodu Koliko Je Disk Vidljiv Za Laser) jednoslojnog DVD-Rom diska treba da bude minimum 85% (DVD-Rom je original disk, može samo da se čita), reflektivnost dvoslojnog DVD-Rom diska je između 18 i 30 % (ovo su najčešće filmovi, mada i Soni polako izbacuje igrice na njima, zbog duplo većeg kapaciteta naravno!), reflektivnost DVD-R diska treba da bude između 40 i 85 % (DVD-R je onaj narezani DVD, s tim što Pioneer i Verbatim su blizu 85 %, a popularni NoName je ipak bliži cifri od 40 %).
- Reflektivnost DVD-RW (piši-briši) diska treba da bude isto između 18 i 30 %, tako da i ove diskove bez problema mogu da čitaju svi čitači koji su namenjeni čitanju filma. (jer, kao što rekoh, filmovi su najčešće dvoslojni, sa reflektivnošću od tih 18 - 30 %) Mislite da je prethodni pasus čisto davljenje? NIJE!!! Ako niste pročitali ovo gore, BRZO ISPOČETKA !!! Kako drugačije da shvatite zašto laseru smeta prljavština i zašto ne čita DVD-RW? Elem, rekoh da je DVD-RW disk vidljiv za laser koliko i dvoslojni DVD-Rom, ali Soni ipak čita film a neće RW! Zašto, pitate se? E, tu je Japanac napravio malu prevaru. Na svakom optičkom disku (CD, DVD itd) na unutrašnjem delu diska, nalazi se nešto što se zove TOC (Table Of Contents, u prevodu Sadržaj, nešto kao FAT tabela na kompjuteru). Tu se nalazi zapis o samom disku, kao npr. kapacitet, vrsta, broj pesama (audio-CD), čemu služi itd. E, onda vaš PS2 lepo vidi da je disk slabo vidljiv, a malog kapaciteta, što znači da je sigurno REZAN! I lépo odbije da ga čita! Odličan način da se zaštite od piraterije, zar ne? Ali zato DVD-R (kopije) čita bez problema! Ili ne? Čitaj dalje, pa ćeš saznati.....

PlayStation®2

Predrag Hadžić - Lozovik

- Koja konzola ima najbolji laser ?

ACA HA! Dobro pitanje! Po mom mišljenju, Sega Dreamcast. Ali samo verzija proizvedena u Japanu, ona na kojoj odozdo piše Indonezija ima veoma loš laser. Ahaaa, ti pitaš za Soni? Za PSX temu, naj, naj je ipak 7502 (9002 ima problem sa pločom), mada je 7501 još bolja, ali nije namenjena za evropsko tržište. Ako pitaš za PS2, dokazale su se do sada: 30004 V-4 i 30004 R V-5 sa sonijevim plitkim laserom. (na žalost to se ne vidi spolja)

Miroslav Matković - Sermium (Sremska Mitrovica)

- Šta da radim? Imam n-pal konv. i ne mogu da igram ntsc?

ACA Na koji način NE MOŽEŠ? Igra slika? Jedino drugi TV! Neće da učita? Imaš li čip za kopije? Ako pitaš za PsOne, možda imaš čip koji zahteva BOOT disk za NTSC igre. Ili kupi taj disk (nije skup) ili promeni čip (ne ti, naravno, već majstor!).

Dejan Katanić - Popović - Krusčić

- Razlike između psx i psOne?

ACA Spolja? Drastične. Iznutra? Skoro nikakve. Osim što fali i paralelni i serijski port (nema di da se bode Link Kabel), PsOne je namenjen da bude portabl konzola, može da se kupi za njega i baterija i monitor, ali su preskupi za nas... proste ljude.

Madić Aca - Aca Srbin

- Spajanje PSX-a preko npal-a na mini liniju

ACA Pa, Serbine, vide li na NePalu da ima CHINCH izlaz Crveni i Beli? Levi i desni kanal za zvuk. Ako nemaš na tvom N-Pal konvertoru, onda je stariji model. Mada, da napomenem, na žalost u N-Pal konvertorima levi i desni signal su zajedno spojeni, pa je reprodukcija mono. Iliti, Ne-Stereo. Mora da se secne jedan otpornik unutra da bi bilo OK. Inače je zvuk tupav, i uvek dolazi iz sredine ambijenta (ako razumeš, shvatićeš, ako ne, pitaj nekog).

Horvat Sanela - Subotica

- Kako se zove tečnost za čišćenje ps1 i gde može da se kupi kod nas?

ACA Nije problem u tečnosti, može i alkohol (ČIST! a ne rakija.....) problem je što sočivo NE SME da se pritiska dok je na nosaču... u prevodu, mora CEO laser da se rasklopi... ako ne znaš, nemoj sama... (ako imaš sestru za mene, samo donesi... biće za DŽ! :O))

Vladimir Stanković - Ratkovo

- Ugradnja čipa za PS2.

ACA KOG? Cene se razlikuju... Imaš ZILION oglasa u Bonusu, zovni neke... pitaj... Ako si hteo da pitaš možeš li to sam,... možeš, ako se baviš elektronikom... ali evo... Neo 2.2 + Boot disk - preko 50 E, Neo 4 - manje od 100 E, Messiah - više od 100 E... koristi kao orijentaciju...

Fir Adrian - Bačka Topola

- Može li se dobiti kod nas S kabl za ps2?

ACA Auf! Mislim da ne, ali... NE TREBA TI!!! S-Video ima (po standardu!!!) lošiju sliku nego RGB Skart, a i jeftiniji je.....

Marko Jovanov - Zrenjanin

- Koliko imaš godina?

ACA Između 7 i 77 !!! :O))) Evo ovako: ko pogodi godine i horoskop, dobiće GENERALNO ČIŠĆENJE svoje konzole ! (koja god da je serija i model) ali, ako ima neku rođaku... simpa pride... DVE GENERALNE!!! Znači, NAGRADNA IGRA!!! Putem Bonus Anketnog listića, na liniji pitanje za Majstor Acu!!!

Jablanović Dejan - Žarkovo

- Kako si?

ACA Evo, gura se nekako, ti?

ANYNONYMOUS

- Kako popraviti Dualshock?

ACA Lako! Šrafciger, lemilica, malo delova i MNOOOGO znanja... Zar nisi čitao priloge i predloge Majstor Raše?

Zoran Mandić - Hrtkovci

- Da li na game cubeu rade kopije igara?

ACA Postoji neka debata na Internetu, jedni tvrde da su napravili Boot disk za GameCube, drugi da to ne radi, ali dve stvari su sigurne. 1 - Toga u Jugi još uvek nema! 2 - Nema ni Mini-DVD-a (8 cm), a veliki mogu da se stave samo u Panasonicovo izdanje... skuplje....

Robert Juhas - Da li radi vcd, mp3 i divX na ps2?

VCD - NE! Ni meni nije jasno zašto.... Mp3 - NE! Mada ima priče oko nekog diska, toga u Jugi, takođe, nema. DivX - NIKADA!!! jer Sonijev procesor ne radi na način koji DivX zahteva...

Dragasević Tijana - Pljevlja

- Šta mi treba da igram igre od PS1 na ps2?

ACA Neo 2.2 čip (prihvata samo PAL igre), NEO 4 (prihvata sve) ili Messiah (prihvata sve) Ukratko, čip za kopije.

Milan Vukelic - BGD- N

- Šta kaže BETMEN Robinu dok ulaze u kola?

ACA Ulazi u kola, moronu!!! (imam li pivo za pogodak???)

Tanaskovic Saša - Vlaski Do

- Šta si imao iz hemije u osmom?

ACA 5. Kao i u 7-om. Fala na pitanju.

Nenad Joksimović - Aranđelovac

- Opišite moguće probleme oko Game Cubea?

ACA Nemogućnost igranja kopija diskova. Primoranost na kupovinu originala. Manjak fudbala...

Slobodan Bojović - Subotica

- Da li se može popraviti memo kartica za ps2?

ACA Najčešće NE!!! Na žalost...

Nikola Papić - Resavica

- Za šta služe oni silni priključci za ps2? Da li corrupted data na memo ps2 može da se obriše?

ACA Corrupted data na žalost NE! Ali koristi ostatak kartice. Priključci spreda: 2 x Joypad, 2 x Memo Card, 2 x USB (tastatura, miš, digitalna kamera, pištolj...), 1 x i.Link 1394 FireWire (link kabl, povezivanja 2 PS2 konzole.) možeš da izburgijaš i jednu rupu za filter kafu... he,he.

Pozdrav svima. Želeo bih da vam se zahvalim na pozitivnim kritikama upućenim ovoj novoj rubrici Bonusa. Takođe izvinjavam se devojkama zbog imena rubrike, razmisliću o novom koje će i vas obuhvatiti. Za ovaj put predstavljam vam još zanimljivije stvarčice. Tu su najmanji radio, kao i najmanji šah kompjuter na svetu i još nekoliko zanimljivih naprava.

WEATHER STATION



Ovo je još jedna u beskrajnom nizu stvari koje jednostavno morate imati. Radi se o napravici koja vam u svakom trenutku može reći (ne bukvalno) koliko je sati, koji je datum, kolika je temperatura, vlažnost vazduha, pa čak i kakvo je vreme, neverovatno, zar ne? Naravno, zanimalo me je na kom principu funkcioniše ovo malo čudo, uspeo sam da saznam da vreme predviđa do 24 sata unapred uz pomoć parametra vlažnosti vazduha, po principu suv vazduh-toplo vreme i obrnuto. Zaista sjajna spravica koja će sigurno u budućnosti krasiti moj radni sto.

RADIO CONTROLED TANK

Oduvek sam želeo da imam svoj tenk. Prava je šteta što ovako nešto nisam imao kao mali. U pitanju je tenk kojim upravljate preko daljinskog upravljača i koji pored toga što se kreće unaokolo stvarno puca male plastične kuglice. Gornji deo se okreće za 360 stepeni, a sama cev menja svoj horizontalni ugao. Domet ovog lepotana je nekih dvadesetak metara što je sasvim dovoljno za artiljerijsku podršku plastičnim ratnicima u još jednom sobnom okršaju.







MINI PROJECTOR CLOCK

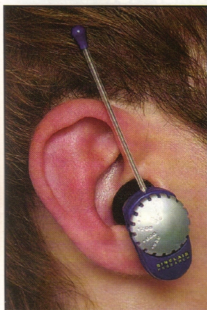






Zaista sjajna spravica. Lišite sebe muka i ćoratanja u mraku pokušavajući da vidite po pravilu sitne kazaljke vašeg ručnog sata. Ako volite Hi-teck naprave, evo ideane za vas. U pitanju je mali projektor koji će na pritisak tastera tačno vreme prikazati na bilo kojoj površini. Projektovana slika je u vidu brojki digitalnog sata. Moram da napomenem da može raditi u svim uslovima, i nema nikakve razlike da li je na suncu ili u potpunom mraku.

MICRO RADIO



Ako volite da slušate radio prenose utakmica ili uopšte da slušate radio, ovo je stvar koju bi svakako trebalo da imate. Ovo je najmanji radio na svetu. Izumeo ga je genije po imenu Clive Sinclair koji je ovim pronalaskom ulepšao živote mnogim radio fanovima širom sveta. Ova divna stvarčica hvata AM stanice i to na frekvenciji između 530 i 1600 MHZ. Stanicu tražite jednostavnim okretanjem belog točkića. Napaja se iz jedne spljoštene baterije, iste kao one koju koristi većina satova, koja traje zaista mnogo.



LCD COMPUTER CHESS



Da li volite šah? Ako je odgovor potvrdan onda je definitivno ova spravica kao stvorena za vas. Ovo je najmanji šah kompjuter na svetu. Pored toga što sa njim možete odmeravati snage na 72 nivoa težine, on će vam pomoći da unapredite taktike, a takođe će i ocenjivati vaše šahovsko umeće. Jednostavno, nosite ga uvek sa sobom i kada god imate slobodnog vremena, na odmoru, u prevozu i slično, razvijajte vijuge nadmudrujući mašinu.

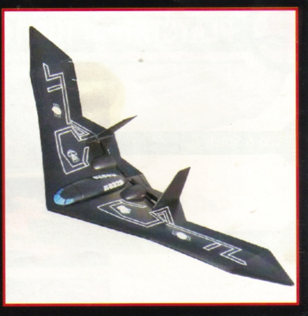
VOICE CHANGER



Gledali ste Vrisak? Dopao vam se onaj trik sa menjanjem glasa za telefonske razgovore. Zato je tu voice changer da vam donese sate i sate dobre zabave, jer onaj sa druge strane žice neće imati pojma ko ga zove. Jednostavno upalite changer, odaberite jedan od sedam ponuđenih glasova i prislonite ga ustima kad vi budete pričali. Tako će se iz malog zvučnika sa druge strane čuti potpuno promenjen glas.

STEALTH RC PLANE

Još jedna igračka na daljinsko upravljanje. Ovo je minijatura čuvenog stelt bombardera američke avijacije, poznatog pod oznakom F-117A. U sebi ima dva motora koji mu omogućavaju da razvije zaista pozamašnu brzinu. Domet daljinskog upravljača je oko 100m, i za rad su potrebne 4 AA baterije od po 1,5 volta plus jedna kockica za daljinski. Kada sam već pomenuo okršaj malih plastičnih, evo idealne podrške iz vazduha.







PLAYSTATION 2 TOP 10

1. Sly Cooper

2. NFS: Hot Pursuit 2

3. Hitman 2


4	Timesplitters 2
5	NBA Live 2003
6	Pro Evolution Soccer 2
7	Tony Hawk's Pro Skater 4
8	Red Faction 2
9	NHL 2003
10	NBA 2K3

TOP 10 REDAKCIJE

1. Sly Cooper

2. NFS: Hot Pursuit 2

3. TimeSplitters 2


4	Blinx (X box)
5	Hitman 2
6	NBA live 2003
7	Dynasty Tactics
8	Pikmin (GC)
9	Superman
10	Red Faction 2



PLAYSTATION TOP 10

1. Lilo & Stitch

2. Stuart Little 2

3. Delta Force


4	Planet of the apes
5	Iss Pro Club Edition
6	Dexter Laboratory
7	Winning eleven 2002
8	Rayman Rush
9	Kick Boxing
10	Sky Sports Quiz

BEOSOFT TOP 10

1. Sly Cooper

2. Super Mario Sunshine

3. Pro Evolution Soccer 2


4	Timesliters 2
5	NBA Live 2003
6	NFS: Hot Pursuit 2
7	Pikmin
8	NBA 2k3
9	Hitman 2
10	Jackie Chan